DVD: новая рубрика, 10 минут из S.T.A.L.K.E.R.:Зов Припяти, репортаж с КРИ 2009

ПОСТЕР: ВОЙНА В НЕБЕ - 1917 И BLOOD BOWL

№06 (145)`2009

www.gamenavigator.ru

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

3 ДВУХСЛОЙНЫХ DVD

ПРЕВЬЮ
BIOSHOCK 2
ЧЕЙ ПАПОЧКА БОЛЬШЕ?

РЕЦЕНЗИЯ
Sims 3
СИМСАЦИЯ!

РЕЦЕНЗИЯ
DEMIGOD
на штурм DotA!

РЕЦЕНЗИЯ
CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ

РЕЦЕНЗИЯ
FALLOUT 3: BROKEN STEEL
ВТОРОЕ ДНО ФОЛЛАУТА

НАШ РЕЙД ПО КИТАЙСКИМ СЕРВЕРАМ
AION
КРЫЛЬЯ СОВЕТОВ

КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР 2009
ТОЛЬКО НОВЫЕ ИГРЫ!

РЕЦЕНЗИЯ
ZENO CLASH
СЧАСТЬЕ ОТ БЕЗУМА

ПРЕВЬЮ
CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD
РУЧНОЙ ЗАПАД

ONLY FOR PC AND FOREVER

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

ЛОНДОН? ДАЙТЕ ДВА!
ТИМ ШЕФЕР, SPLIT/SECOND, FIFA 10, NEED FOR SPEED: SHIFT

ISSN 1680-3264

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА №6 (145)'2009 AION, КРИ-2009, FIFA 10, Split/Second, S.T.A.L.K.E.R.: ЗП, BioShock 2, StarCraft 2, Demigod, Chronicles of Riddick: AoDA

The SIMS 3

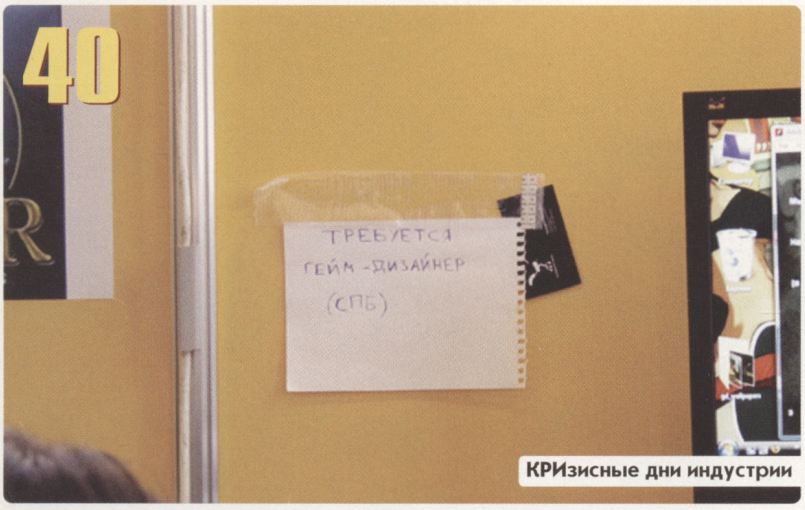
Игры в номере

Война в небе - 1917 . . . . . **86**
Даймон Джонс: Глаз дракона **91**
Две сорванные башни **49**
Зверики **49**
Кадетство Новая история **95**
Осада Онлайн **115**
Сталин против марсиан **73**

3 on 3 NHL Arcade 30
Adventures of Ambages, The 15
Age of Conan 102
AION: The Tower of Eternity 100, 104
Batman: Arkham Asylum 14
Battlestations: Pacific 78
Bionic Commando 19
BioShock 11
BioShock 2 . . . . . 12, 56
Blood Bowl 84
Brutal Legend 31
Call of Juarez: Bound in Blood 16, 58
Champions Online 100
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, The 62, 146
City of Heroes: Going Rogue 101
City of Heroes/City of Villains 100
Cogs 152
COLLAPSE: На Грани 50
Dante's Inferno 17,33
Darksiders 52
Dead Space 2 10
Dead Space: Extraction 17
Demigod 12,14, 80
Deus Ex: Invisible War 162
DJ Hero 10
DOOM 160
Dragon Age: Origins 11,13
EA Active 28
Elder Scrolls, The 162
EVE Online 101
Facebreaker 30
Faith Fighter 19
Fallout 161
Fallout 3 9
Fallout 3: Broken Steel 92
Fallout: New Vegas 9
FIFA 09 15,28
FIFA 10 34
FIFA Live Season 29
Fight Night Round 4 30
Flashpoint: Dragon Rising 14
Floor 13 153
Folio Verso 48
Free Realms 118
Full Throttle 31
Gears of Wars 15
Grand Slam Tennis 28
Grim Fandango 31
Guild Wars 100
Half-Life 163
Humans, The 68
Lineage 100
Lord of the Rings Online: Mines of Moria, The 103
Madden NFL 09 15
Madden NFL 10 19
Mass Effect 164
Mata Hari 147
Monkey Island 32
Mortal Kombat 20
Need for Speed: Undercover 15
Need for Speed: Shift 33
Operation: Pedopriest 20
Overlord II 12
Penny Arcade Adventures:
On the Rain-Slick Precipice of Darkness, Episode One 149
Psychonauts 32
Puzzle Kingdoms 98
Red Orchestra: Heroes of Stalingrad 13
Resident Evil 5 19
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 44
Saboteur 34
Saints Row 2 19
Saw 54
SBK 09: Superbike World Championship 88
Scratch: The Ultimate DJ Game 10
Simon the Sorcerer 5 90
Sims 3, The 74
Split/Second 37
Spore 13,15
Star Control 161
Star Wars: The Clone Wars - Republic Heroes 11
StarCraft 164
StarCraft II 70
Still Life 2 . . . . . 96, 148
Street Fighter IV 19
Tales of Pirates 102
Theseis 13
Thief 4 8
Titan Online 116
Torchlight 100
Total Nonstop Action 20
Tunnel Rats 68
U-Wars 43
Velvet Assassin 66, 148
Wallace & Gromit: The Last Resort 91
Warcraft III 163
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 18
Wheelman 20
Witcher 2, The 14
Witcher: Rise of the White Wolf, The 14
World in Conflict: Complete Edition 150
World of Tanks 46
X-Com 160
X-Men Origins: Wolverine 60
Zeno Clash 64

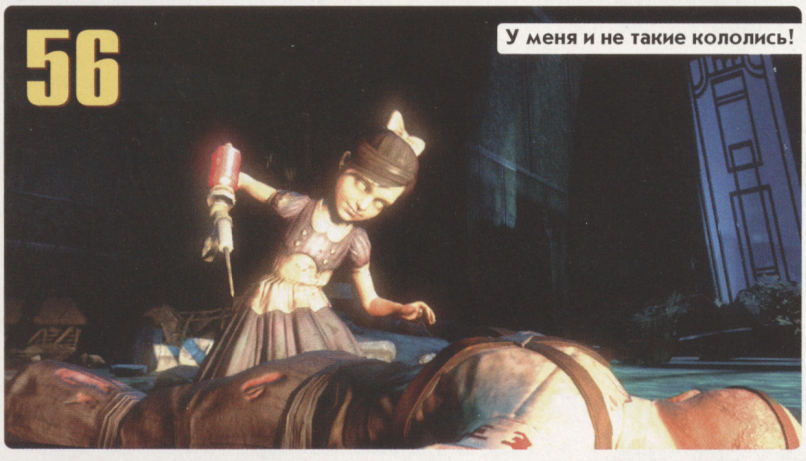
Реклама в номере

EA . . . . . .2 страница обложки
EA . . . . . .3 страница обложки
Ф-Центр . . . . . .4 страница обложки
1С 95, 129
Конвэкс 88
Новый Диск 48, 49
EA 1
smsonline.ru 21

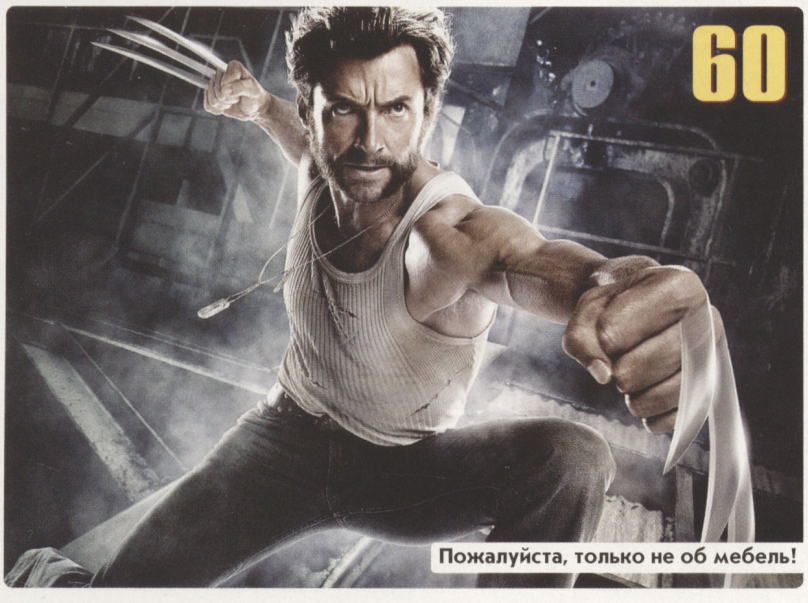


КРИзисные дни индустрии

Опять двойка



У меня и не такие кололись!



Пожалуйста, только не об мебель!

6 Квартальный план
8 Новости
23 Иностранная игровая пресса
24 Каюк-компания 3D Realms

SPECIAL

28 В футбольном царстве, консольном государстве
36 Совсем другая история
40 Репортаж о КРИ
43 U-Wars
44 S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти
46 World of Tanks
48 Folio Verso
49 Зверики
49 Две сорванные башни
50 COLLAPSE: На Грани

ACTION

51 Продлить удовольствие
52 Darksiders
54 Saw
56 BioShock 2
58 Call of Juarez: Bound in Blood
60 X-Men Origins: Wolverine
62 The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
64 Zeno Clash
66 Velvet Assassin
68 The Humans
68 Tunnel Rats

STRATEGY

69 Тихоокеанская премьера
70 StarCraft II
73 Сталин против марсиан
74 The Sims 3
78 Battlestations: Pacific
80 Demigod

SIMULATION•SPORT

83 Увидеть регби и...
84 Blood Bowl
86 Война в небе - 1917
88 SBK 09: Superbike World Championship

RPG•ADVENTURE

89 Сказка о тройке
90 Simon the Sorcerer 5
91 Даймон Джонс: Глаз дракона

91 Wallace & Gromit: The Last Resort
92 Fallout 3: Broken Steel
94 Кадетство Новая история
96 Still Life 2
98 Puzzle Kingdoms

ONLINE

99 Сферическая ММО в вакууме
100 Connect
103 The Lord of the Rings Online: Mines of Moria
104 AION: The Tower of Eternity
112 Командир крыла
115 Осада Онлайн
116 Titan Online
118 Free Realms

HARDWARE

121 Разруха не в кризисе, а в головах
122 Железный поток
125 Свежее железо
126 Железная почта
130 Близкие родственники
134 Сороковой калибр
137 Путеводитель по технике

CYBERSPORT

138 Новости киберспорта
141 Начинаем мастер-класс
144 Приключения в раю киберспорта

ЛОКАЛИЗАЦИИ

146 На великом, могучем

CHEATS

151 Бесконечный конкурс

INDIE GAMES

152 Cogs

FORGOTTENWARE

153 Floor 13
154 Уилл Райт

Z•ZONE

156 Комикс
160 Ваши шансы
161 10 самых оригинальных рас
167 Коллекционная страничка
168 Почта
171 Содержание DVD
175 Подписка

Навигатор игрового мира №145 июнь 2009

Всем привет!

И был май, и была КРИ. Пусть и во всей своей бюджетной скромности, но все же она состоялась, позволив нам оценить состояние отечественного девелоперского социума. Надо признать, что социум этот в сравнении с прошлым годом основательно скукожился: любимым делом разработки видеоигр продолжают заниматься самые стойкие и дерзкие. Первые - те, которые накопили инерцию и подкожные ресурсы в предшествующие благоприятные годы. Вторые же - молодежь, которая свято верит, что их разработки смогут приглянуться не только журналистам, но и издателям. Что удивительно - чуть ли не каждый второй проект дерзких представляет собой MMO на оригинальном движке. Наверно, через этот этап просто должны пройти все начинающие игровые программеры, прежде чем они смирятся с реальностью и пополнят массовку китов индустрии.

Зато те, кто останется в строю, потом снимут сливки. По информации авторитетной исследовательской фирмы NPD Group за последние шесть месяцев количество играющих в видеоигры превысило число посетителей кинотеатров. Треть денег, расходуемых народом на развлечения - музыку, видео и игры, - оседают в закромах игровых издателей (порядка $38 с усредненного игрока ежемесячно). Правда, эти данные основаны на опросе 11 тыс. американцев, но полагаю, тенденция в масштабе всех развитых стран примерно та же.

Кстати, еще одну тенденцию на днях обрисовал Стивен Спилберг, который ни мало ни много - напророчествовал грядущее забвение всех игровых консолей. Знаменитый режиссер уверен, что в недалеком будущем любители видеоигр, напялив специальные очки, будут усаживаться играть перед 3D-телеящиками. Думаю, он не имел при этом в виду самую правильную из платформ. Не представляю, как можно отрываться на телевизоре в те же Warhammer Online или WoW. Как тут обойтись без полноценной клавиатуры и мышки? А без всевозможного сопутствующего сервиса, тех же TeamSpeak или Ventrilo?

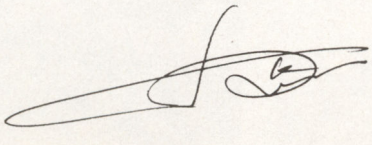
Читайте в номере КРИшный репортаж и обзор самых интересных представленных проектов. Если не принимать во внимание флагманов издательских линеек, то лично мне больше всего запомнился выполненный в жанре графической новеллы Folio Verso. Неожиданно и свежо. Такая игра может и выстрелить, если релизный вариант продемонстрирует помимо технологии глубину замысла и виртуозность сюжетных перипетий. А вдруг?

Хочется поблагодарить организаторов конференции - dtf.ru, которые все-таки сделали КРИ, и пожелать им не сдаваться и в дальнейшем.

Отдельный повод возгордиться в масштабе всей редакции - превью самой ожидаемой в России (да и на Западе) MMORPG "Айон" от NCsoft. Мы решили не дожидаться англо- или русскоязычных версий и откомандировали репортера в иероглифический китайский билд. Более того, мы взяли интервью у человека, который придумал этот онлайновый хит: Джи Лианг Ким - главный дизайнер NCsoft, который на выделке MMO не одну собаку скушал.

Не менее интересными представляются интервью, за которыми пришлось дважды слетать в Великобританию: с главой EA Sports Питером Муром и руководителем проекта Split/Second Ником Бейнсом. Результат еще одной поездки вы сможете найти на нашем DVD - видеорепортаж с прошедшего в Южной Корее турнира ESWC Masters.

Искренне Ваш,
Игорь БОЙКО



Учредители Али Даутов, Татьяна Журавская
Генеральный директор Али Даутов
Зам. Ген. директора Сергей Журавский
Главный редактор Игорь Бойко
Зам. главного редактора Константин Подстрешный
Выпускающий редактор Александр Васнев

РЕДКОЛЛЕГИЯ
Андрей Щур, Владимир Пуганов, Дмитрий Васильев, Михаил Баранов, Рафаил Фаткулин, Юрий Плешаков
Исторический консультант Владимир Веселов
Арт-директор Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка Дмитрий Кузнецов
Художник Даниил Кузьмичев
3D-художник Кирилл Яковлев
Senior Editor Dmitry Gertsev
Webmaster Евгений Янусов

DVD ОТДЕЛ
Редактор Михаил Баранов, Александр Милашенко, Дмитрий Сабитов

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Артем Филимонов, Александр Астахов

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО "Авитон-Пресс"
Тел./Факс (495) 647-7880
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ
E-mail: **zhuravsk@aha.ru**

АДРЕС РЕДАКЦИИ
Куда: 123182, Москва-182, а/я 2
Кому: ООО "Навигатор Паблишинг"
Телефон: (495) 580-6384
E-mail: **navigat@aha.ru**
www.gamenavigator.ru

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
10323 ("Пресса России")
82563 ("Газеты и журналы")
11346 ("Почта России")

АНТИВИРУСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
www.kaspersky.ru

ОБРАБОТКА ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
www.ritlabs.com

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов "Навигатора игрового мира" допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в **ЗАО "Lietuvos rytas"**,
тел (370 5) 2743733, (095) 3436010
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 52.000 экз.
Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2009 г.

Квартальный план

Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра несимпатичны. Ждут, хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.

Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули, и придется ждать еще полгода. Но этот релиз обещал стать событием месяца.

Electronic Arts в прошлом году пообещала увеличить цикл разработки Need for Speed с года до двух и назначить на серию еще одну студию, чтобы по-прежнему выпускать по игре в год. Вроде бы обещание выполняется: осенью мы впервые получим NFS от Slightly Mad Studios. В состав девелоперства вошли многие бывшие сотрудники SimBim, создателя легенды гоночных серий. За их плечами - участие в разработке игр серии GTR, завоевавшей огромную популярность среди поклонников виртуальных гонок, поэтому выбор Electronic Arts вряд ли можно назвать случайным.

1. В графе "Премьера" указана дата выхода самой первой версии игры.
2. Редакция не несет ответственности за погоду на станции "Восток", состояние Великой китайской стены, операции против сомалийских пиратов и переносы сроков релизов.

ACTION

Игра	Издатель	Когда
Prototype	Activision	15 июня
Ghostbusters: The Video Game	Atari	16 июня
ArmA 2	505 Games	18 июня
Transformers: Revenge of the Fallens	Activision	19 июня
Batman: Arkham Asylum	Eidos	23 июня
Overlord 2	Codemasters	26 июня
Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	30 июня
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Electronic Arts	30 июня
Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	30 июня
Street Fighter IV	Capcom	3 июля
G-Force	Disney Interactive	21 июля
Bionic Commando	Capcom	28 июля
Wolfenstein	Activision	28 июля
Red Faction: Guerrilla	THQ	20 августа
Star Wars: The Clone Wars - Republic Heroes	LucasArts	15 сентября
Raven Squad: Operation Hidden Dagger	SouthPeak Games	18 сентября
Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	23 сентября

STRATEGY

Dawn of Discovery	Ubisoft	26 июня
Spore: Galactic Adventure	Electronic Arts	26 июня

SIMULATION - SPORTS

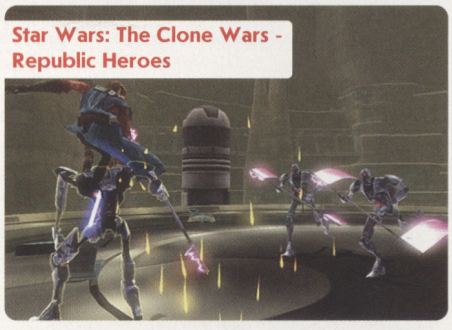
Pro Cycling Manager - Tour de France 2009	Focus Home Interactive	24 июня
Virtua Tennis 2009	SEGA	25 июня
Silas	Exalt Studios	19 августа
Need for Speed: Shift	Electronic Arts	22 сентября

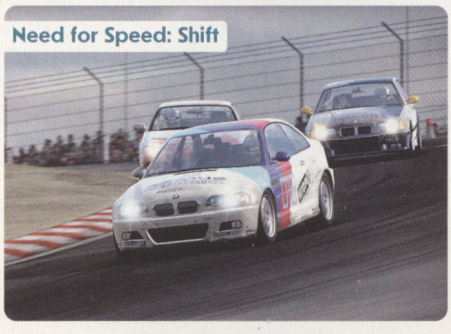
RPG - ADVENTURE

Return to Mysterious Island 2	Microids	18 июня
Sudoku Ball: Detective	Playlogic	23 июня
Wallace&Gromit's Grand Adventures, Episode 3: Muzzled!	Telltale Games	23 июня
The Orb and the Oracle	DreamCatcher	30 июня
Nancy Drew: Ransom of the Seven Ships	Her Interactive	9 июля

ONLINE

Jumpgate Evolution	Codemasters	8 июля
Champions Online	Atari	1 сентября





Наши

РЕЛИЗЫ ПРОШЕДШЕГО МЕСЯЦА

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Рейтинг НИМ	Премьера
Apassionata: Волшебство на манеже	Apassionata	Arcade/Sport	Акелла	Нет	13 ноября 2008
Battlestrike: Тень Сталинграда	Battlestrike: Shadows of Stalingrad	FPS	Новый Диск	Нет	Апрель 2009
Demigod. Битвы богов	Demigod	RPG/Strategy	1С, Snowball	См. в номере	14 апреля 2009
Disney. Классный мюзикл	High School Musical 3	Arcade	Новый Диск	Нет	4 ноября 2008
Hot Wheels: Обгони скорость	Hot Wheels: Beat That!	Arcade/Racing	1С	Нет	13 ноября 2007
Mata Hari: Шпионка-соблазнительница	Mata Hari	Adventure	Акелла	6.9	21 ноября 2008
Monster Jam: Большие гонки	Monster Jam	Arcade/Racing	1С	4.2	13 ноября 2007
Riding Star 3. Звезда конкура	Tim Stockdale's Riding Star	Sport	Новый Диск	Нет	12 октября 2007
Бельтион: Свод Равновесия		RPG	Новый Диск	Нет	16 апреля 2009
Большое путешествие: Сан-Франциско	Big City Adventure: San Francisco	Logic	Новый Диск	Нет	2005
Волшебные линии	Magic Match Adventures	Logic	Новый Диск	Нет	14 марта 2008
Головоломы: Разминка ума	MindHabits	Logic	GFI, Руссобит-М	Нет	15 октября 2007
Звездные волки 2: Гражданская война		RPG	1С	Нет	Мировая премьера
Зимний экстрим	Winter Sports Extreme	Arcade/Sport	Новый Диск	Нет	1 февраля 2005
Искусство войны: Африка 1943		RTS	1С	8.2	24 апреля 2009[1]
Крестный отец 2	The Godfather	Action/Strategy	EA Russia	7.4	7 апреля 2009
На рыбалку!	Pro Fishing	Sport	1С	Нет	Август 2008
Наемники. Бизнес под прицелом	Armed Forces Corp.	FPS	Новый Диск	3.1	27 февраля 2009
Раз пингвин, два пингвин	Penguins Mania	Arcade	Новый Диск	Нет	21 апреля 2008
Сталин против марсиан		RTS	Новый Диск	См. в номере	23 апреля 2009
Суперхомяки	Hamster Heroes	Arcade	Полет Навигатора	Нет	22 июля 2005
Тибор: Сказка о добром вампире	Tibor: Tale of a Kind Vampire	Arcade	Акелла	Нет	14 марта 2009
Три мушкетера		Adventure	Акелла	Нет	29 апреля 2009
Хроники Риддика: AoDA	The Chronicles of Riddick:AoDA	FPS/TPS	Акелла	См. в номере	7 апреля 2009
Человеки: Знакомство с предками	The Humans	Arcade	Новый Диск	См. в номере	23 апреля 2009
Четвероногие друзья: Кот и пес	My Best Friends: Cats & Dogs	Virtual pets	Новый Диск	Нет	23 июля 2007
	Communism Muscle Cars: Made in USSR	Arcade/Racing	1С	Нет	17 апреля 2009
	Moscow Racer	Arcade/Racing	Акелла	6.3	15 апреля 2009
	Still Life 2	Adventure	Акелла	См. в номере	22 апреля 2009
	Velvet Assassin	Action	Новый Диск	См. в номере	28 апреля 2009
	Warriors Orochi	Action	Новый Диск	7.4	28 марта 2008[2]
	World in Conflict: Soviet Assault	RTS	Софт Клаб	Адд-он	10 марта 2009
	Zeno Clash	FPS	Новый Диск	См. в номере	21 апреля 2009

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Когда	Премьера
	Spore: Galactic Adventure	RTS/Arcade	EA Russia	Июнь	Мировая премьера
Гарри Поттер и Принц-полукровка	Harry Potter and the Half-Blood Prince	Arcade	EA Russia	Июль	Мировая премьера
Divine Divinity. Рождение легенды	Divine Divinity	RPG	1С	Август	19 сентября 2002
Миссия Дарвина	G-Force	Arcade	Новый Диск	Август	Июль
Шерлок Холмс против Джека Потрошителя	Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper	Adventure	CP Digital Games	Сентябрь	Май

Лидеры продаж. Май

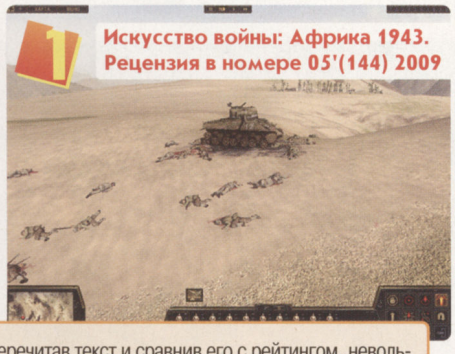
На основе ежедневных рейтингов концерна "Союз"

Jewel Case

Battlestrike. Тень Сталинграда **(Новый Диск)**
Хроники Риддика Gold **(Акелла)**
Война в небе - 1917 **(Новый Диск)**
King's Bounty: Принцесса в доспехах **(1С)**
Хроники Риддика: Assault on Dark Athena **(Акелла)**
Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate **(Акелла)**
Demigod. Битвы богов **(1С, Snowball)**
Neverwinter Nights 2 Gold **(Акелла)**
Counter Strike Source **(Buka Entertainment)**

DVD-Box

World of Warcraft **(Софт Клаб)**
Empire: Total War **(Софт Клаб)**
Rome: Total War Gold Edition **(Софт Клаб)**
World of Warcraft: Burning Crusade **(Софт Клаб)**
World of Warcraft: Wrath of the Lich King **(Софт Клаб)**
Grand Theft Auto IV **(1С)**
Искусство войны. Африка 1943 **(1С)**
Крестный отец 2 **(EA Russia)**
World in Conflict (Полное издание) **(Софт Клаб)**
Demigod. Битвы богов **(1С, Snowball)**



Перечитав текст и сравнив его с рейтингом, невольно задаешься вопросом, а почему не десять? Есть пару моментов, отделяющих "Искусство войны: Африка 1943" от идеала. Во-первых, как и любая хорошая игра, она коротковата. В общем-то, пятнадцати чрезвычайно обширных миссий в трех компаниях было бы достаточно, но оригинальных карт - всего девять. То бишь примерно треть миссий - этот уже пройденный бой, но глазами другой стороны. Во-вторых, система управления личным составом и прокачки солдат хоть и была усовершенствована, но удобства использования ей пока еще очень далеко.

Увидев геймплей WO, непосвященный человек скажет: "Тупое рубилово". И будет не прав. Да, на первый взгляд кажется, что весь игровой процесс сведен к бездумному мочилову врагов, окружающих главного героя. Если придерживаться такого мнения, то очень скоро на экране появится малоприятная надпись "Defeated". Каждая миссия WO содержит ключевые задания, и игроку лучше поторопиться их выполнить. Например, прийти на помощь союзному генералу. Или защитить крестьян от мечей приспешников Орочи. Уничтожение вражеских генералов и офицеров - еще один весомый кирпич в фундамент победы. Не стоит забывать и о Base Captains - эти стоят по краям карты, обеспечивая приток резервов в армии противника. Обеспечивают, пока остаются в живых, конечно.

Рафаил ФАТКУЛИН

НОВОСТИ

9

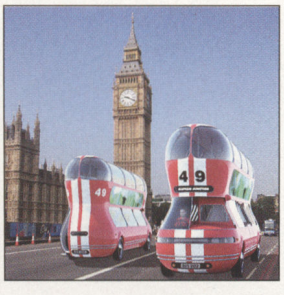
Пепел вы получите, гады, а не пиратский клад!

10

Если у тебя есть клавиатура - заткни ее, дай отдохнуть и клавиатуре.

11

Да Лондон вообще дешевка... по сравнению с Лос-Анджелесом!



15

Искусство требует жертв, а электронное искусство - очень больших жертв.

19

Отучим молодежь от космополитизма - Заставим доиграться до патриотизма!

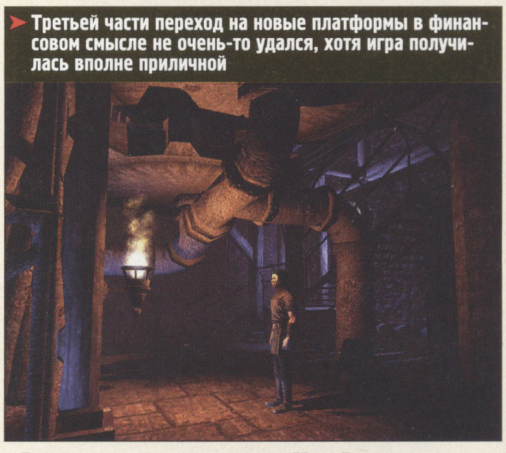
Никто не уйдет обиженным

Thief 4 официально анонсирован

На сайте Eidos Montreal появилось официальное подтверждение, что студия разрабатывает продолжение легендарного сериала, зачинателя жанра стелс-экшенов **Thief**. Производство игры находится на очень ранней стадии, поэтому нет ни списка платформ, ни даже предполагаемой даты релиза. Однако вряд ли кого-то это расстроит, ибо важен сам факт - Вор (очень надеемся, что это будет Гаррет) вновь возьмется за старое. И хотя мы категорически против преступности, есть все же отдельные личности среди криминальных элементов, которым никак не возможно не симпатизировать. И Гаррет - в их ряду на первом месте.

Чуть позже босс Eidos Montreal Стефан Дасту сообщил в дополнение к факту начала разработки игры, что идея вернуться к серии появилась около двух лет назад. К настоящему времени группа из 20 сотрудников закончила концептуальную стадию. Следующим шагом планируется создание группы из 40 человек, которая займется препродакшеном. Стефан назвал оригинальный **Thief** дедушкой современных стелс-экшенов, игрой, которая революционизировала жанр и во многом предопределила его популярность. С такими иконами необходимо обращаться очень аккуратно и ответственно, и в Eidos Montreal это отлично понимают.

Thief 2: The Metal Age считается эталоном серии



Третьей части переход на новые платформы в финансовом смысле не очень-то удался, хотя игра получилась вполне приличной

Дасту полагает, что поклонники "Вора" - очень активные и требовательные люди, поэтому разработчики планируют поддерживать с ними максимально тесную связь. На сайте студии уже начал работу официальный форум проекта, что весьма не характерно для столь ранней стадии разработки, так что фанаты серии смогут быть в курсе всех дел ее четвертой части практически с самого начала.

Стефан Дасту пообещал приложить все усилия, чтобы никого не разочаровать, сделать все возмож-

ное, чтобы сохранить атмосферу оригиналов (для чего, например, предполагается привлечь к озвучке тех же актеров), и заверил, что никто не уйдет обиженным. Ибо от опытного вора вообще очень тяжело уйти. Его бы устами да глаголить истине...

Fallout'ом больше

Из Вашингтона в Лас-Вегас

И выглядеть игра, вполне возможно, будет совершенно иначе

Когда-то Крисс Авеллон уже пытался сделать Fallout 3

На состоявшемся в Великобритании пресс-мероприятии Bethesda уронила на поклонников постапокалипсиса громаду железобетонного анонса: Obsidian Entertainment (в массе своей - бывшая Black Isle, девелопер **Fallout 1** и **2**) разрабатывает игру **Fallout: New Vegas**, являющуюся самостоятельным проектом, имеющим к **Fallout 3** неопределенное, весьма смутное, если вообще какое-нибудь отношение. Неизвестно даже будет ли в качестве графического движка использован оригинальный мотор от Bethesda, или Obsidian обойдется силовой установкой собственного производства.

Впрочем, это далеко не все, что о **Fallout: New Vegas** неизвестно: проще перечислить, что известно, ибо перечислять практически нечего. Державший ответ перед журналистами Пит Хайнс лишь сообщил, что по планам игра должна выйти в следующем году, и демонстрация ее на ближайшей E3 крайне маловероятна.

Даешь Европу!

Анонс революции отложен до E3

После большого успеха **Fallout 3** в Европе, где игра разошлась тиражом в 2 млн экземпляров, Bethesda просто-таки воспылала любовью к европейскому рынку. Однако любовь любовью, а бизнес все же важнее. Поэтому компания в настоящее время прорабатывает стратегии и тактики захвата и удержания новых рыночных рубежей в Старом свете. Глава европейского подразделения Bethesda Шен Бреннан рассказал сайту *gameindustry.biz* много интересного на сей счет. Кроме шуток.

Компания не собирается придерживаться стандартной стратегии, опробованной многими американскими мейджорами: открытие офиса в Великобритании с дальнейшим выходом на рынки Германии и Франции. По словам Шена, было бы слишком накладно действовать таким образом, потому что приходится со-

Маркетинговая дубина Bethesda свою работу знает

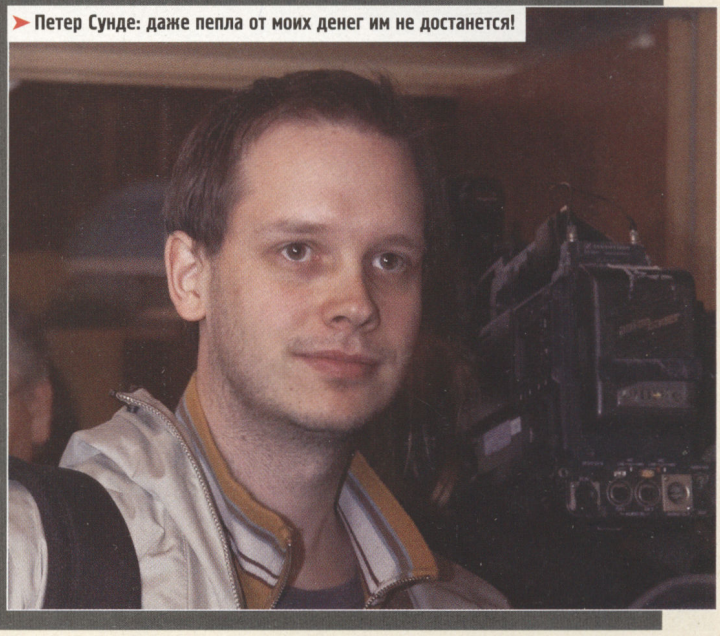
трудничать с множеством дистрибьюторов, зависеть от тех, брать на себя кучу обязательств, а затем зачастую их не выполнять (как выразился г-н Бреннан, дерьмо случается) и расплачиваться потерями. Bethesda хотела бы непосредственно контролировать свой маркетинг и пиар на всех важнейших европейских рынках. Имея собственные маркетинговые команды во всех крупнейших европейских странах, компания могла бы заключать

СУД ДА ДЕЛО

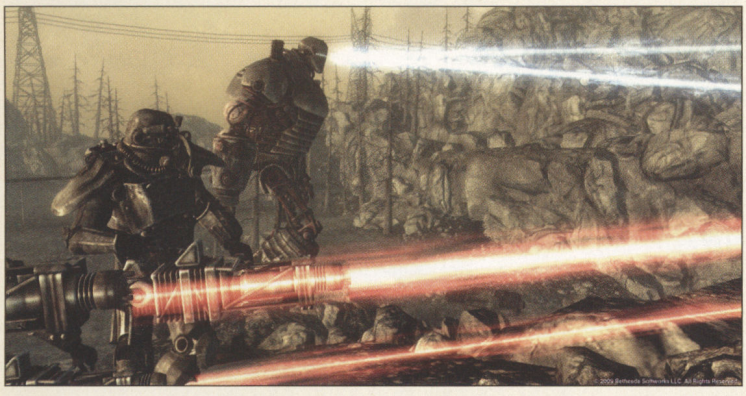
Пиратов осудили

Шведский суд наконец-то разобрался в деятельности популярного торрента The Pirate Bay, и его решение категорически не понравилось основателям и владельцам сайта Петеру Сунде, Фредерику Нею, Готтфриду Свартхолму и Карлу Лундстрому. Четверка была признана виновной в создании организованного преступного сообщества с целью нанесения ущерба различной интеллектуальной собственности. Данное деяние, с точки зрения шведских судей, потянуло на год тюремного заключения и штраф $4.5 млн.

Взбешенный Петер Сунде заявил, что он ничего платить не будет, ибо у него нет таких денег. Но даже если бы и были, то он скорее сжег бы их и не отдал проклятым кровопийцам-законникам даже пепла. Тем не менее, время отчаянных действий (сабли в руки и на абордаж!) для пиратов еще не наступило - они собираются обжаловать приговор в суде более высокой инстанции.


Петер Сунде: даже пепла от моих денег им не достанется!

У Европы нет никаких шансов!



долговременные партнерские соглашения с избранными дистрибьюторами и гораздо эффективнее управлять продажами своей продукции.

Важность европейского рынка для Bethesda подчеркивается и желанием компании разрабатывать проекты, предназначенные в первую очередь для европейского потребителя. Чем европейские геймеры отличаются от каких-нибудь американских, Шен уточнять не стал, но сообщил, что анонс первой такой "европейской" ласточки нас ждет уже на грядущей E3. Речь идет о шутере от первого лица, разрабатываемом британской Splash Damage (мы неоднократно упоминали о нем в новостях о переманивании студией высококлассных специалистов из других девелоперств), который должен стать чем-то невероятным и никогда ранее невиданным. В чем его невероятность и невиданность, г-н Бреннан, разумеется, не сказал - типа секрет. Расщедрился только на обещание огромного количества инновационных фич.

Что ж, и на этом спасибо, а также еще одна благодарность - за признание нашей европейской исключительной важности для Bethesda. Надеемся, Россия традиционно войдет в список крупнейших европейских рынков, что заставит владельца прав на Fallout сделать что-нибудь эдакое, на наш российский вкус. То есть, для самой правильной в мире платформы. Ну и E3 тоже ждем с нетерпением - очень хочется узнать, что за шутерную революцию они там затеяли.

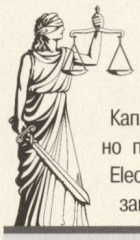
Мертвый космос: дайте два

Следите за "клавой"!

Иногда лучше говорить, чем писать. При условии, конечно, что вы следите за своим языком. Технический директор Electronic Arts Прэтик Пэтел за языком, обычно, следит, а вот за клавиатурой... В общем, дал Прэтик маху, указав в собственном профиле на сайте *LinkedIn* **Dead Space 2** как одно из своих достижений. Ушлые журналисты сей момент подметили и растрезвонили на весь интернет: мол, теперь-то мы знаем, что сиквел космического ужастика находится в разработке.

Не бог, кстати, весть какой секрет: сам Джон Ричитьелло неоднократно замечал, что **Dead Space** - только начало славного пути, тем более что и игроки, и рецензенты, и маркетологи с руководителями проектом остались довольны. И все равно нечего лезть поперед уполномоченных лиц. Поэтому с некоторых пор профиль Прэтика на LinkedIn отсутствует.

Технический директор Electronic Arts Прэтик Пэтел пережил несколько неприятных минут, общаясь с маркетинговым отделом компании



Защита дала брешь

Dragon Age отказалась от SecuROM

Капля по капле и камень долбит, а народное недовольство способно постепенно расшатать базис любых издательских принципов. Electronic Arts ранее неоднократно настаивала на том, что суровая защита от копирования способна значительно повысить продажи

СУД ДА ДЕЛО

Диджеи раздора

В благородном семействе игровых девелоперов и издателей очередной судебный скандал, но мы почему-то совершенно этим не поражены. Наверное, привыкли... Компания Genius Products (не путать с производителем компьютерной периферии) пару-тройку лет назад задумала переворот в жанре музыкальных видеоигр и анонсировала проект **Scratch: The Ultimate DJ Game**. Игра должна была реализовать на различных платформах уникальную возможность почувствовать себя настоящим диджеем.

Вскоре после анонса проектом заинтересовалась Activision. Очевидно, **Scratch** действительно чего-то стоила (а, кроме того, создавала совсем ненужную конкуренцию активиженовской **DJ Hero**), ибо столп индустрии выразил желание купить игру вместе со всеми потрохами, вроде специально разрабатываемых для нее компанией Numark контроллеров. Однако Genius продавать проект отказалась. Тогда Activision "пошла другим путем" и приобрела разработчика **Scratch** - 7 Studios, а затем начала, по мнению Genius, всячески саботировать производственный процесс и использовать чужие технологические идеи в собственных корыстных целях. В результате разработке **Scratch** был нанесен значительный ущерб, и возмущенное руководство Genius обратилось в суд с требованием спасти и сохранить.

Окружной суд Лос-Анджелеса, изучив запрос, 15 апреля текущего года постановил, что 7 Studios должна в пятидневный срок передать исходный код игры ее владельцам (то есть Genius), и что разглашение любых известных девелоперам подробностей разработки **Scratch** будет считаться грубым нарушением законодательства со всеми вытекающими для нарушителей последствиями. Genius выразила удовлетворение таким решением, однако сообщила, что это только начало, саботажники должны возместить причиненный ущерб, и в суд уже направлен соответствующий иск. Рассмотрение которого, судя по всему, займет не один месяц. Поэтому остается только набраться терпения и ждать, на чью сторону склонятся весы Фемиды.

На небе штормовые тучи, а вода на море ровная, как стекло...

Мне защита не нужна!

В игре BioWare никаких поблажек не обещает

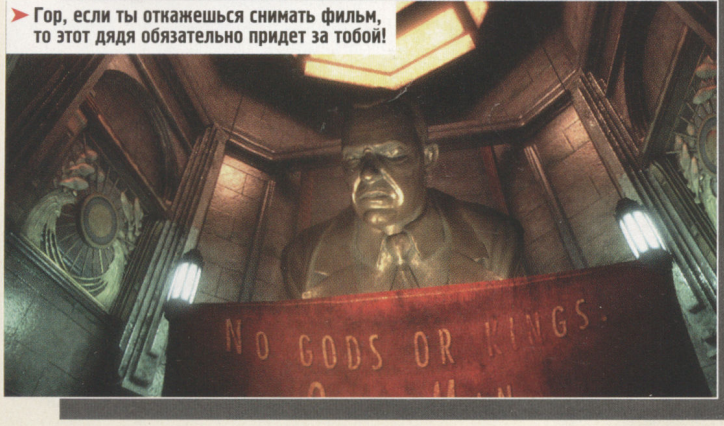
компьютерных игр. Однако нынче у "электроников" неожиданно поменялась точка зрения. Видно, их окончательно допекла потребительская критика. Или то не их решение, а глупых канадцев, наслушавшихся идей Брэда Уорделла и проникшихся опасной ересью?.. Короче, BioWare официально заявила, что для защиты компьютерной версии долгожданного ролевого блокбастера **Dragon Age: Origins** не будет использоваться система SecuROM, требующая онлайновой активации, - разработчики и издатели игры обойдутся одной лишь стандартной проверкой диска.

Столь кардинальная измена генеральной линии даже несколько настораживает. Поневоле в решении BioWare и EA видятся злые умыслы, неисчислимые беды и смерть компьютерного гейминга. Но, подавив усилием воли глупые рефлексы и трезво взглянув на проблему, понимаешь: надо радоваться пока радуют, а в данном случае повод для радости очевиден. Теперь бы еще дождаться релиза, дата которого до сих пор зависит от готовности консольных портов.

КИНОФИКАЦИЯ

Езжайте снимать в Лондон

Несмотря на очевидную заинтересованность суперпопулярного режиссера "Пиратов Карибского моря" Гора Вербински в съемках кино по **BioShock**, судьба фильма находится под угрозой. Причина возникших проблем по нынешним временам стандартная - кризис. Руководство Universal Pictures посчитало, что бюджет в $160 млн - очевидный перебор, и предложило съемочной группе задуматься об экономии. Например, перебраться из Лос-Анджелеса в Лондон, где съемка обойдется гораздо дешевле. Гор в ответ сообщил, что поразмыслит над предложением и прикинет, нужно ему это или нет. А пока производство фильма заморожено, и если Вербински вдруг решит, что Лондон - недостойная его могучего таланта дыра (зря он, кстати, ломается - сходил бы там на футбол, посмотрел бы на Аршавина), то мы картины можем и вовсе не дождаться.



Гор, если ты откажешься снимать фильм, то этот дядя обязательно придет за тобой!

Герои и клоны

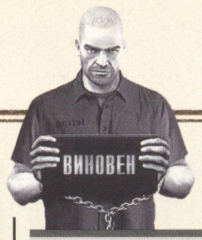
Между мультфильмами

LucasArts подтвердила, что в разработке находится то ли то ли экшен, то ли аркада, то ли вообще симулятор производства световых шашек **Star Wars: The Clone Wars - Republic Heroes**. Слухи о проекте впервые разнеслись по Сети в конце апреля, а теперь они оказались правдой. Разработкой игры для целой кучи платформ занимается Krone Studios.

В игре нашим рукам, глазам и вниманию будут предложены знаменитые герои "Звездных войн" - Бен Кеноби, Анакин Скайуокер, Мейс Уинду, а также группа клонотрупперов. Первые будут крошить врагов, показывать чудеса фехтовальной подготовки и общаться с окружающими с позиции Силы, вторые - периодически пытаться соответствовать более талантливым товарищам. Может, у них что-нибудь из этого и получится.

Релиз запланирован на осень, но не раньше 15 сентября. Почему? Понятия не имеем, скорее всего, это как-то связанно с телевизионным мультсериалом, со-

Иногда лучше рубить, чем стрелять



Задача для пушечного мяса

бытия между первым и вторым сезонами которого являются первоосновой для игры. Трудно сказать, будут ли "республиканские герои" хоть как-то интересны тем, кто этих мультиков не видел. Надеемся, что да.

Сетевой биошок

Испытание плазмидами

В **BioShock 2** будет мультиплеер. Да, это именно та фича, о которой поклонники игры особенно просили девелоперов, и последние свято последовали классическому "клиент всегда прав". Прикручивать многопользовательский режим к сиквелу оригинальной истории доверено Digital Extremes (**Pariah**, **Dark Sector**), имеющей богатый опыт в "сетизации" игр, накопленный при сотрудничестве с Epic в различных **Unreal**'ах и **UT**.

Сетевая часть **BioShock 2** будет совсем не о том, о чем офлайновая. Игроки примерят личину естествоиспытателей новых технологий, сотрудничающих с крупнейшим производителем плазмидов, компанией Sinclair Solutions, в период заката Rapture. "Нагрузившись" генетическими модификациями, они будут бродить по улицам города и уничтожать вырвавшихся на свободу монстров, зарабатывая "экспу" и открывая доступ к новым плазмидам, образцам оружия и прочему, к чему в таких случаях обычно дают открывать доступ. Не совсем понятно при этом, разрешат ли игрокам отстреливать друг друга, или все ограничится охотой на ботов. Если только последнее, то жаль.

Дяденька, не надо меня пугать! Я и так уже боюсь!

Мы не вампиры, но кровь любим!

ДАЙТЕ СРОК

Пришествие тьмы

Продолжение великого похода Темного властелина против сил света и добра **Overlord II** поступит в продажу 23 июня этого года в магазины Северной Америке и 26 июня в магазины Европы. Что касается российской версии, то с ее датой выхода пока не совсем ясно, но не думаем, что она слишком запоздает.

Напомним, что события сиквела развернутся спустя неведомое количество лет (веков?) после концовки **Overlord: Rising Hell**. Все это время Оверлорд творил свои темные дела где-то еще, а в его родном мире Славная Империя (напоминает древних римлян; полагаем, что и концепции "добра" у них схожие) свела на нет все завоевания тьмы и даже отхватила изрядный кусок сверх того. В результате верные слуги Темного властелина оказались в отчаянном положении, и только второе пришествие повелителя может их спасти. Остальное будет зависеть от игроков, то есть, нас с вами, и мы надеемся, что Великая тьма останется нами довольна.

Отважные патриоты борются с имперскими захватчиками!

Пираты - фигня!

Брэд Уорделл доволен Demigod'ом

Несмотря на появившиеся в Сети сообщения об огромном количестве нелегально скачанных копий **Demigod**, игра отметила начало продаж попаданием сразу на третье место в американском чарте компьютерных игр. При этом стоит заметить, что в чарте не учитывались копии, проданные посредством цифровой дистрибуции. Босс издателя игры, Stardock, Брэд Уорделл, известный своим равнодушием к борьбе с мировым пиратством и, наоборот, активной защитой прав потребителей, отреагировал на первые результаты продаж характерным сообщением на официальном форуме **Demigod**.

"Реальность, которую большинство издателей PC-игр игнорируют, заключается в том, что есть люди, которые покупают игры, и люди, которые не покупают игры. Основная цель бизнеса - увеличивать прибыль. Мои обязанности как генерального директора Stardock заключаются не в том, чтобы бороться с пират-

Полубоги пиратов не боятся

ством, а в том, чтобы максимизировать продажи продукции и услуг компании, и я делаю все для удовлетворения запросов людей, от которых зависит моя зарплата, - покупателей наших игр... Когда вы направляете основные усилия не на борьбу с пиратством, а на удовлетворение запросов потребителей, ваши продажи растут. Для меня это очевидно, но не стоит забывать, что я - всего лишь инженер".

Герои Сталинграда

Красный оркестр уже репетирует

Представитель Tripwire официально подтвердил, что статья, появившаяся в американском и английском PC Gamer, не врет - студия действительно разрабатывает шутер **Red Orchestra: Heroes of Stalingrad**. Игра является дальнейшим развитием популярного мода, ставшего самостоятельным (и одним из лучших из числа посвященных Второй мировой) продуктом, и будет использовать графический движок **Unreal Engine 3**.

Тот же самый представитель одновременно выразил удивление разработчиков сроками появления статьи. Tripwire в настоящее время заканчивает разработку стрелкового ужастика об охоте на зомби **Killing Floor**, и до релиза игры ни о чем другом и речи быть не может. Поэтому всем желающим узнать о новом "Красном оркестре" непосредственно из первых уст рекомендовано прийти когда-нибудь потом. Не вопрос - обязательно придем.

Как много в этом звуке

Долг позовет во Вьетнам?

Еще ничего толком не известно о **Call of Duty 6**, а в Сети уже появились спекуляции о сеттинге седьмой части. Сайт That Videogame Blog сообщил, что Activision в настоящее время улаживает лицензионные формальности по поводу музыки для проекта. Речь идет о композициях времен вьетнамской войны, а также о кубинских, африканских и советских музыкальных записях. В процесс вовлечен продюсер пятой части Ноа Хеллер, из чего делается вывод, что **CoD 7** будет разрабатываться Treyarch. Сайт уверяет, что источник сведений весьма надежный, поэтому если вы вдруг решите, что в седьмой раз зов долга приведет нас в какие-нибудь вьетнамские джунгли, это может и в самом деле оказаться именно так.

Джунгли вместо зимнего леса?

Dragon Age за столом

Из компьютера на бумагу

Придумав сеттинг, ролевую систему, флору и фауну для своей "следующей большой игры" **Dragon Age: Origins**, канадские ролевые гуру из BioWare посчитали нерациональным ограничиваться одной лишь компьютерной (хорошо, видеоигровой) инкарнацией нового виртуального мира и договорились с издательством Green Ronin о том, что последнее разработает и опубликует книгу (наверное, не одну) правил для Dragon Age Pen & Paper RPG. Выбор GR в качестве разработчика сложно назвать случайным - компания уже давно является одним из ведущих дизайнеров настольных ролевых игр, на ее счету одна из самых популярных ролевых систем, Mutants and Masterminds, а также множество сеттингов для D20. Выход первой книги Dragon Age RPG намечен на лето текущего года, а далее, скорее всего, последуют и другие издания.

Сто миллионов спор

Народное споротворчество не снижает обороты

С момента релиза в июне прошлого года редактора существ **Spore** пользователи создали и загрузили на официальный сайт игры сто миллионов монстров, монстриков, монструшек и монструний. Впечатляет. Несмотря на сожаление отдельных противников теории эволюции (хотя редактор, на наш взгляд, - типичный "инструмент бога", доказывающий, что все мы были слеплены если не из глины, то хотя бы из двоичного кода), Spore продолжает завоевывать новых поклонников, и нам остается только поздравить разработчиков с их замечательным креативом.

Что касается виновника юбилея (в смысле, автора стомиллионного существа), то ему вместе с благодарностью девелоперов досталась также видеокарта GeForce 9800GT и коробка со **Spore Galactic Adventures** (которая еще не продается, но это вряд ли станет проблемой). Не совсем справедливо по отноше-

Вы жертвою пали

В Греции чего-то нет

Разрабатываемая едва ли не пять лет приключенческая фэнтезийная игра **Theseis** очень возможно почила в бозе. Некоторая неопределенность - от отсутствия официальных сообщений на сей счет. Вроде бы греческие источники утверждают, что да, однако разработчик Track7 Games хранит гордое молчание. То ли тема для коллектива слишком неприятная, то ли он и сам уже загнулся.

Игра должна была рассказать историю ученого героя Андроника Калагеру, любящего совать свой нос в различные таинственные дела. Но на сей раз его ждало воистину эпическое приключение, в сравнении с которым похождения Индианы Джонса выглядели бы прогулкой по Арбату в летний полдень... Должно было ждать, но, похоже, уже не дождется.

А я его так ждал!

Иногда фантазия у поклонников Spore... своеобразная

нию к творцам остальных 99 999 999 созданий, но счастливый юбиляр тут совершенно ни при чем. Порадуемся за него.

Не до консолей

Кризис страшнее чудовищ

В Сети ширятся слухи о проблемах, испытываемых польской компанией CD Projekt Red. После успеха **The Witcher** студия начала одновременную работу сразу над тремя проектами: неким шутером, консольной адаптацией "Ведьмака" - **The Witcher: Rise of the White Wolf** и мультиплатформенным сиквелом **The Witcher 2**. Однако затем грянул кризис, и всем наполеоновским планам пришел ценный пушной зверек семейства псовых, близкий родственник лисицы.

Сначала был заморожен первый проект, а его команда отправлена на биржу труда. Теперь же в холодильник засунули и консольную историю про Белого волка. Работавший над ней коллектив разделил судьбу предыдущих коллег. Что касается сиквела, то он пока еще жив и относительно здоров, но с нынешним кризисом никто не может чувствовать себя в безопасности. И если костлявые руки все же доберутся до "Ведьмака 2", это будет действительно обидно. Так вознесем наши молитвы богам интерактивного искусства, чтобы не допустили и уберегли! Аминь.

Присутствие Профессора в консольной версии говорит о том, что основные конфликты оригинала перейдут и в нее... Или следовало бы написать "должны были перейти"?

Истина в плаще!

Бэтмен задержался ради успеха

Охотников на летучих мышей ждал неприятный сюрприз

Босс Eidos Иан Ливингстоун верит в успех **Batman: Arkham Asylum** и считает, что небольшой перенос (с лета на осень) только сделает игру лучше. По его словам, в компании имеется уверенность, что очередная "бэтманиана" получит от рецензентов оценки никак не ниже 90%, ибо разработчики вложили в нее столько труда, что ни вы не поверите, ни даже мы, а кое-то не поскупился и на собственные души.

Чтобы проиллюстрировать отношение издательства к данному проекту, Иан приводит такой пример: один из девелоперов два года работает исключительно над плащом Человека Летающей бейсбольной биты. За это время было создано более 700 видов анимации и звуков, принадлежащих именно данному предмету одежды. И все для того, чтобы он выглядел как можно реалистичнее. Словом, за плащ Бэтмена мы практически спокойны, а вот что касается геймплея, то пока сами не убедимся - высоких оценок игре не ждать.

В ПЕРЕНОСНОМ СМЫСЛЕ

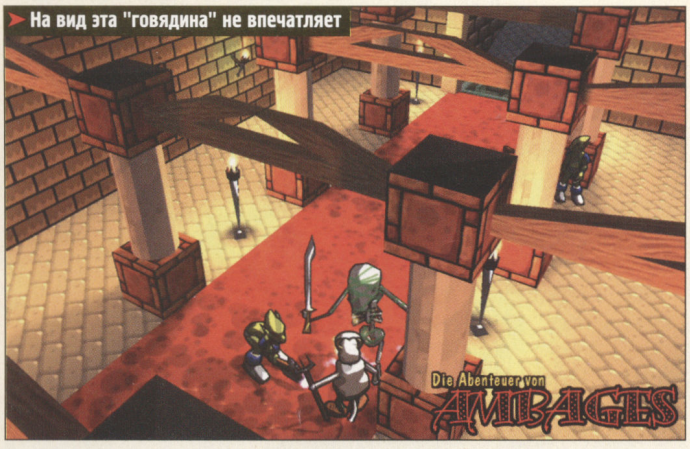
Дракон с подъемом задерживается

Operation Flashpoint: Dragon Rising не выйдет этим летом - такой не самой радостной новостью обрадовал нас издатель игры Codemasters. Новой (и тоже весьма приблизительной) датой релиза названа ближайшая осень. Какие проблемы вынудили девелоперов вызвать "отложку", не сообщается. Наверное, что-нибудь стандартное, вроде "хотим выпустить идеальный продукт, и для этого нам нужно больше времени". А может, им просто не хочется конкурировать с разработчиками оригинальной Operation Flashpoint Bohemia Interactive, чья **Armed Assault 2** должна поступить в продажу в конце июня. В любом случае, осени ждать недолго. Потерпим.

Надо еще немного потренироваться

Бык против монстров

Наследник тауренов



На вид эта "говядина" не впечатляет

Xing Interactive договорилась с австрийской студией IceValk Entertainment об издании на английском языке экшен-адвентюры **The Adventures of Ambages**. Амбагес - очень добрый бык с очень добрыми глазами и сердцем. Жизнь заставила его податься в крутые герои, чтобы спасти Энималенд от злых гоблинов и прочих чудовищ, расплодившихся, словно саранча, и терроризирующих мирных животных. Неприятно, конечно, когда тебе приходится быковать вопреки своей натуре, но высокая цель оправдает все средства, и нехорошие злодеи обязательно будут уничтожены.

В геймплейном смысле игра вряд ли чем-то удивит: прогулки по карте в поисках приключений, аркадный экшен, снова прогулки, опять экшен, и так далее до самого геймовера. Мультяшная графика и сеттинг выдают маркетинговую ориентацию на тех, кому до 10, хотя разработчики уверяют, что и взрослой аудитории скучно не будет. Релиз игры обещан где-то ближе к осени.

Без миллиарда

EA работает в убыток

Не справился с управлением?

Electronic Arts подвела итоги 2009 финансового года (закончился 31 марта 2009 календарного), подсчитала доходы и убытки и... не то чтобы прослезилась, но признала, что хвастаться особо нечем. Несмотря на рост продаж по сравнению с прошлым годом на 15% (с $3.66 млрд до $4.21 млрд), чистые потери более чем удвоились и перевалили за миллиард (с $454 млн до $1.09 млрд). Более чем неприятно. В качестве причин, объясняющих столь неудачное "выступление", приводятся как чисто технические (например, деньги в производство вложены, но отдача с них пойдет только после релизов проектов, то есть, нескоро), так и макроэкономические (кризис и общая неблагоприятная деловая атмосфера). Какое место в неудачах отводится ошибкам менеджмента, не сообщается. Наверное, руководство EA не может ошибаться...

Ну вот, опять убытки!

КИНОФИКАЦИЯ

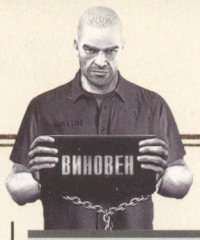
Киношестеренки войны продолжают вращаться

Сценарист находящейся в производстве экранизации видеоигрового блокбастера **Gears of War** Крис Морган в интервью сайту MTV Movies выразил восторг по поводу проделанной работы и понадеялся, что это только начало, а будет еще круче. По его словам, перспективы уже сейчас (за год до начала съемок) выглядят невероятно здорово, а когда съемочная группа окончательно определится с бюджетом, наступит практически полное счастье. Кино намечается эпическое, и геймеры-поклонники оригинала обязательно останутся довольны. Что будет, если съемочная группа так и не определится с бюджетом (кризис, однако), Крис не говорит. Вполне возможно, не хочет забивать свою и чужие головы такими пустяками.

Напомним (или даже сообщим), что г-н Морган - личность в киношных кругах уважаемая, именно из-под его "ворда" вышел сценарий к голливудскому блокбастеру российско-казахского режиссера Тимура Бекмамбетова "Особо опасен". Режиссерствует в Gears of Wars Лен Уайзмэн, ранее занимавший аналогичную должность на съемках "Крепкого орешка 4". Очевидно, что творческая бригада подобралась профессиональная, теперь дело за реализацией.

Я, конечно, очень польщен... Но вынужден вас послать!

От обиженных инвесторов уйти будет куда труднее



Что касается игр, то в 2009 финансовом 31 тайтл издательства был продан тиражом 1 млн копий и больше. Лидерами стали **FIFA 09**, **Madden NFL 09** и **Need for Speed Undercover**, разошедшиеся в количестве более 5 млн копий каждая. Spore продалась более двух миллионов раз. Про вклад онлайнового подразделения не говорится ничего. Или говорить нечего, или просто забыли. Мы все же думаем, что первое.

Главный "электроник" Джон Ричитьелло, комментируя итоги года, заявил, что вверенная ему компания находится на правильном пути, и в новом (2010) финансовом году они всем покажут, как надо правильно работать, а результаты будут куда лучше. Мы ему, конечно, верим, но нам это ничего и не стоит. Акционеры же могут думать совсем иначе...

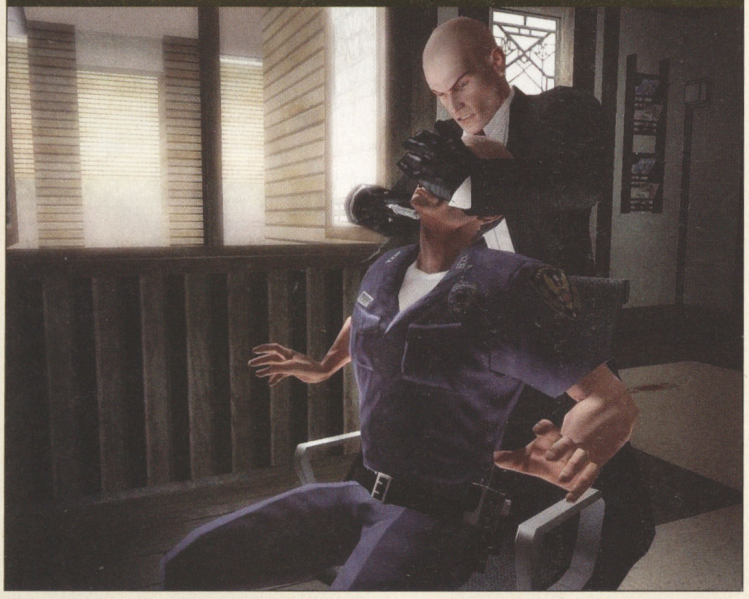
Декларация независимости

Square Enix займется маркетингом Eidos

Deus Ex 3 - одна из потенциальных "золотых рыбок" теперь уже Square Enix

Одобренная на днях судом и фактически завершенная сделка по приобретению Eidos японской Square Enix никак не отразится на издательской политики британской компании. Во главе ее по-прежнему будет стоять нынешний гендиректор Фил Роджерс, теперь непосредственно подчиняющийся главе Square Enix Йоичи Вада, творческая независимость и свобода студий гарантируются и вообще все останется по-старому. Несомненно, это обрадует многих поклонников игр издательства, да и с деловой точки зрения такая "вертикаль власти" вполне оправдана: под руководством Роджерса Eidos достигла больших успехов в подъеме из глубин той зад... пропасти, в которую угодила благодаря прежним боссам, а хорошим менеджерам руки излишней опекой обычно не вяжут.

Помимо свободы творчества, Йоичи Вада пообещал предоставить Eidos и всеобъемлющую помощь в более эффективном продвижении продукции. В интервью сайту *GamesIndustry.biz* он сообщил, что для этого будут наняты новые специалисты, ибо нагружать дополнительной работой существующий персонал было бы неправильно - у людей и так хватает дел. Вада полагает, что игры Eidos не до конца раскрыли свой коммерческий потенциал, и помощь компании в этом вопросе - почетный долг и священная обязанность нового владельца.



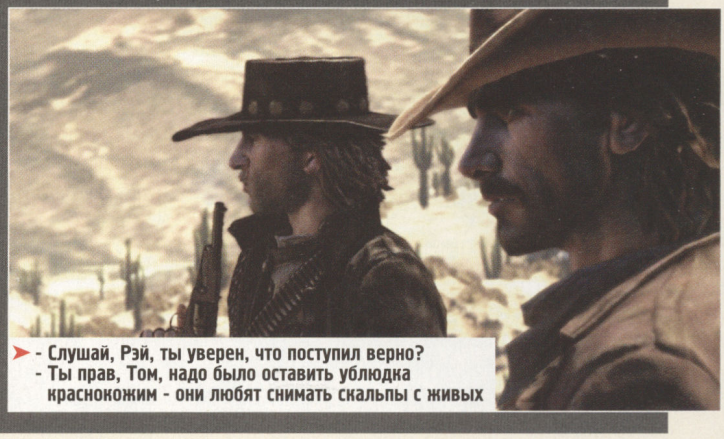
Мы не большие любители тотализаторов, однако рискнули бы поспорить, что лысый киллер еще вернется в игры

ДАЙТЕ СРОК

Время вестерна - июль

Вестерн-шутер **Call of Juarez: Bound in Blood** поступит в продажу 3 июля сего года, причем одновременно для всех трех платформ - PS3, Xbox 360 и ПК. Именно в этом нас пытается убедить пресс-служба Ubisoft, и мы склонны ей поверить. Игра является приквелом оригинальной **Call of Juarez** и расскажет историю братьев Томаса и Рэя (ставшего позже преподобным Рэем из первой... то есть, последней... то есть, более ранней, которая на самом деле более поздняя... короче, вы нас поняли, части) Макколлов.

Судя по тому, что второму герою оригинала, Биллу Кэндлу, указали на дверь, **Call of Juarez: Bound in Blood** сосредоточится на главном элементе классического вестерна - стрельбе во все, во что имеет смысл стрелять, оставив заигрывание со стелс-миссиями более подходящим для этого сеттингам. Не можем сказать, что нас это печалит, наоборот - мы радуемся и с нетерпением ждем. Хотя все в конечном итоге будет зависеть от реализации.



- Слушай, Рэй, ты уверен, что поступил верно?
- Ты прав, Том, надо было оставить ублюдка краснокожим - они любят снимать скальпы с живых

Джордж Мартин принял цианид

Литературная сага будет игроизирована

Французская студия Cyanide (авторы велосипедных менеджеров **Pro Cycling**, а также посредственного ролевого экшена **Loki: Heroes of Mythology**) обрадовала игровое сообщество новостью о приобретении интерактивных прав на крайне популярную (в том числе, в России) литературную фэнтезийную серию Джорджа Мартина "Песнь льда и пламени". Эпическая сага, первая книга которой - "Игра престолов" - вышла в 1996 году, повествует о жизни и работе группы сказочных королевств, находящихся где-то у черта на куличках (точно не на Земле). Интриги, заговоры, войны, любовь и предательство - всего этого в серии в избытке, а кроме того присутствует очевидный литературный талант. Поэтому неудивительно, что в последние годы Мартину весьма везло на поклон-

Loki - не самая лучшая рекомендация для поклонников Мартина

ников и выгодные финансовые предложения (например, медийный гигант HBO Productions в 2007 купил права на съемки и показ телесериала по саге, где сам Джордж будет одним из продюсеров и авторов сценария).

На данный момент "Песнь льда и пламени" насчитывает четыре романа, а всего книг будет семь. Что Cyanide намеривается со всей этой литературной громадой делать, мы без понятия, однако анонс утверждает, что в планах у разработчиков игроизация серии для консольного некст-гена и ПК. При этом обещано соучастие автора первоисточника и даже сообщается, что работа уже начата. Что ж, семь футов им в спину и попутного ветра под килем - надеемся, поклонники Мартина не устроят французам братский мемориал, когда "начавшаяся уже работа" будет закончена.

Ни магии, ни могущества

Ван Канегем опять ушел

Нынче плоды с дерева Might & Magic срывает Ubisoft, а Джон обходится сухпайком... образно выражаясь

Легендарный основатель New World Computing и создатель мира **Might and Magic** Джон Ван Канегем покинул очередное место работы, компанию Trion World Networks, которую сам же и основал в 2006 году на пару с бывшим "электроником" Ларсом Баттлером и где до недавнего времени занимал должности президента и главного креативщика. TWN позиционирует себя в качестве разработчика и издателя MMOG и известна тем, что до сих пор не разработала и не издала ни единой игры, но набрала из различных инвестиционных источников десятки миллионов долларов.

Официальное заявление Trion об отставке Ван Канегема сообщает, что "отставка является частью естественного процесса развития компании, и они всегда полагали, что великие игры делаются великими командами и великой организацией процесса". Однако в Сети появилась информация, что причина ухода Джона - во внутренних проблемах фирмы.

Тем не менее, спустя несколько дней после отставки Ван Канегема Trion анонсировала сотрудничество с еще одной легендой, на сей раз стратегического жанра, студией Petroglyph в работе над некой MMORTS. Суть сотрудничества состоит в использовании знаменитыми девелоперами каких-то ужасно передовых технологий, разработанных партнером. А полученный результат после издаст именно TWN. В принципе, уже что-то. Хотя Канегем так, наверное, не считает.

Игры с внутренностями

Название должно соответствовать

Внутренняя студия Electronic Arts, Redwood Shores, известная по гангстерским боевикам серии **Godfather** и ужастику **Dead Space**, сменила название на Visceral Games. Девелоперы мотивируют сей шаг желанием привести свой имидж в соответствие с характером производимой продукции. Очевидно, нейтральное и даже немного поэтичное "Редвудское побережье" никак не подходит разработчикам интенсивного "мяса с кровищей". Другое дело "игры с внутренностями" - сразу представляешь юную деву с распоротым животом, висящую на собственных кишках. То есть именно то, с чем студия и должна ассоциироваться. Даже не правды ради, а маркетинга для.

Кстати, находящиеся в разработке проекты Visceral Games только подчеркивают, что переименование - не минутный каприз, а жизненная необходимость.

Внутренности - это именно то, что я люблю!

"Адский экшен" **Dante's Inferno** и **Dead Space: Extraction** (переделка оригинала под запросы Wii) наверняка будут производить впечатление на публику отнюдь не деревенской пасторалью, и не очень кровожадное имя девелопера могло бы ввести целевую аудиторию в заблуждение. Что недопустимо.

Потери THQ

И Warhammer не спасает

Слухи о проблемах THQ пока не стали назойливыми, словно мухи в июле, однако результаты, показанные издательством в прошлом году, могут изрядно их подстегнуть. Мало того, что продажи упали на 23% (с $1 млрд до $830 млн), так еще и чистые потери подскочили совсем уж неприлично - в 4.5 раза (с $96.9 млн до $431.1 млн). Если после таких итогов кто-то скажет, что у компании все в порядке, инвесторы THQ наверняка с ним не согласятся. Причем в очень категоричной форме.

СУД ДА ДЕЛО

Valve судится с Activision

В 2002 году Valve подала в суд на Sierra/Vivendi, требуя признать ее единственной стороной, имеющей право заключать сделки на использование игр компании в интернет-кафе, и взыскать с ответчиков энные суммы за нарушение данного права. Тогда все закончилось мировым соглашением, по которому Sierra/Vivendi обязались выплатить $2 391 932 в пользу истца. Однако теперь Activision Blizzard, ставшая правопреемником Vivendi, отказалась уважать условия соглашения на том основании, что Valve еще ранее было выплачено французским издательством $424 136 сверх положенного. В результате Activision Blizzard удержала из выплаты эти четыреста тысяч долларов, а Valve снова подала в суд, требуя, чтобы ей заплатили в полном объеме. Ох уж эти миллиардеры: предпочтут разориться на адвокатах, нежели уступить кому-то несколько лишних крох.

Именно Sierra числилась издателем оригинальной "Контры", так что сами можете судить о размерах собаки раздора

Космодесантники сделали все, что могли, чтобы помочь THQ

Не стреляйте, пожалуйста! В следующем году результаты будут гораздо лучше!

Основными двигателями продаж издательства в прошлом финансовом году стали стратегия **Warhammer 40 000: Dawn of War 2** (тираж перевалил за 3 млн экземпляров) и **Saints Row 2** (2.8 млн). Босс издательства Брайан Фаррелл, несмотря на неприятные цифры, сохранил оптимизм, сообщив, что компания завершила структурную перестройку и теперь с новыми силами примется за старое - штурм индустриальных вершин. Молодец, конечно, хотя таких оптимистов все чаще отправляют в отставки. Наверное, в правлениях сидят преимущественно пессимисты.

В позе Ираком

Konami испугалась народного гнева

Общественное мнение - великая сила, хотя не везде и не для всех. Однако Konami к гласу народа прислушивается, и потому поднявшаяся буря негодования после недавнего анонса тактического шутера об ужасах войны в Ираке **Six Days in Fallujah** вынудила компанию отказаться от издания игры. Аргументации в пользу такого решения не приводится, да и вообще никому ничего о проекте еще толком неизвестно. Но в прессе неоднократно стали появляться мнения различных родственников, друзей и просто прохожих, что игра про "реальную войну" была бы грубой бестактностью по отношению к ее участникам, а особенно - по отношению к памяти на ней погибших, и японцы по-видимому решили перестраховаться. Совестливые, однако. Или (скорее всего) посчитали, что возможная и пока весьма туманная прибыль не стоит возникших проблем.

Такие приемы в маркетинге не прокатывают

Гибель империи

Закрылось еще одно издательство

Сожалеть особо не о чем... хотя поклонники Dreamfall могут не согласиться

Очередной жертвой бушующего экономического кризиса стало британское издательство Empire Interactive (**FlatOut Ultimate Carnage**, **Dreamfall: The Longest Journey**). Компания распустила сотрудников по домам и обратилась в соответствующие органы с просьбой назначить временного администратора, что по законам Соединенного Королевства означает начало процедуры банкротства. Одним из спасителей "интерактивной империи" мог оказаться "Новый Диск" - переговоры о купле-продаже активно велись в течение последнего месяца. Однако стороны не смогли согласовать финансовые условия сделки, и теперь для Empire Interactive, похоже, все кончено. Наши соболезнования родным и близким покойной.

Покой не помеха

Без Мэддена не обойдутся

Несмотря на решение популярного американского спортивного комментатора Джона Мэддена уйти на покой, Electronic Arts продолжит использовать его имя в серии американо-футбольных симуляторов. Вице-президент EA Питер Мур написал в своем блоге, что все фигня, они с Джоном связаны до гробовой доски одной из сторон, и потому сотрудничество обязательно продолжится уже в этом

Джон Мэдден рядом с собственным памятником

году. Короче, ждите в августе **Madden NFL 10**, если вам данное спортивное недоразумение (американский футбол), конечно, интересно.

Игры патриотов

Российская армия хочет интерактива

На играх, вроде "АЛЬФА антитеррор", особо много патриотов не воспитаешь

Начальник российского Генштаба Николай Макаров полагает, что военно-патриотическому воспитанию молодежи в нашей стране не уделяется достаточного внимания. От этого российская молодежь любит Родину гораздо слабее, чем следовало бы, а к воинской службе вообще относится с прохладцей и при первой же возможности старается от нее уклониться (в одной Москве, согласно Макарову, таких уклонистов 45 тыс). Все это крайне печалит военачальника, вынуждает ночами не спать - искать эффективное решение проблемы. Одним из средств научить молодежь любить Родину могли бы стать компьютерные игры патриотического содержания. На состоявшемся в Рязани заседании президиума

Госсовета генерал сообщил, что Министерство обороны РФ планирует заняться разработкой и изданием таких компьютерных игр. Ни сроков, ни названий, ни жанров, ни даже имен ответственных лиц Макаров не раскрыл - военная тайна, однако. Но судя по ответственности мероприятия, настрой на занятие девелопингом у российской армии серьезный. Опять же американцев надо догонять: их **America's Army** скоро семь лет стукнет, а нашего "симметричного" ответа все нет и нет. Непорядок.

О том, какие меры собираются принимать генералы, чтобы наши солдаты от прелестей службы не сбегали в Грузию, Макаров сообщить забыл. Или не забыл, но нам об этом не рассказали. Наверное, снова тайна.

Американцев надо догонять

ДАЙТЕ СРОК

Зла пока что не хватает

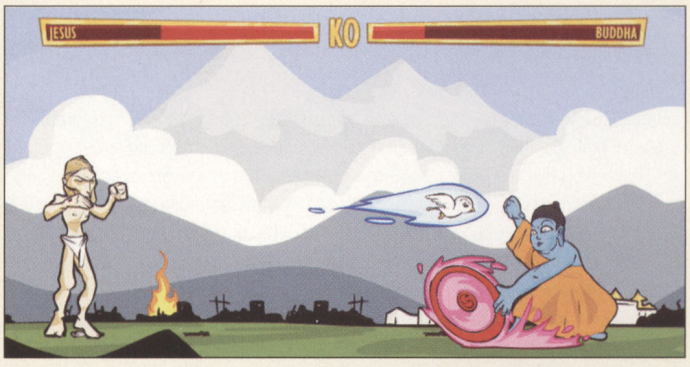
Capcom наконец-то смилостивилась над поклонниками компьютерных игр и перестала тянуть им жилы садистским молчанием по поводу дат выхода трех долгожданных проектов. Ну, почти перестала... Отмечайте в своих календарях: **Street Fighter IV** должен увидеть свет 3 июля сего года, **Bionic Commando** если и отстанет, то буквально на пару-тройку недель, не больше. И только в отношении релиза самой ожидаемой из троицы **Resident Evil 5** по-прежнему действует режим повышенной секретности: ничего определеннее "позже в этом году" издатели заждавшимся поклонникам "резидентного зла" сообщить не пожелали. Обидно, но поклонники, скорее всего, переживут. Очень на это надеемся.

Хочешь подраться? С удовольствием!

Драка богов

Религия не терпит насмешек

Итальянский независимый разработчик политнекорректных флэш-игр Molleindustria удалила со своего сайта файтинг **Faith Fighter** после резкого заявления Организации Исламская конференция, в котором игра итальянцев была названа провокационной и оскорбительной для мусульман и христиан.



Жизнь католического священника полна запретных плодов

В **Faith Fighter** игрок должен выбрать одно из божеств и сойтись в виртуальном поединке с другими распространителями "опиума для народа". Вполне, на наш взгляд, невинная концепция, но современный мир, увы, слишком серьезно относится к подобным вещам.

Кстати, в портфолио Molleindustria есть также аркада **Operation: Pedopriest**, в которой игроку необходимо всячески оберегать своих подопечных-священников от различных проблем, связанных с их увлечением малолетними прихожанами. Игра имеет под собой реальную подоплеку, а у католической церкви в Италии, похоже, совсем не такие длинные руки, как мы привыкли думать.

Голубые в бане

Традиционный форум

Над Mass Effect работали толерантные люди

Сайт *eurogamer.net* с некоторым удивлением обнаружил, что сотрудники BioWare отрицательно относятся к нетрадиционной любви. В частности, на официальном форуме **Knights of the Old Republic** были закрыты все темы, обсуждающие гомосексуальные мотивы в игре. Комьюнити менеджер компании Шон Далберг аргументировал сей шаг тем, что "в **Star Wars** гомосексуализма нет". Журналисты с ними не согласились, приведя в качестве примера женщину-кошку Джохани (один из персонажей **KotOR**), которая могла крутить амуры с протагонистом женского пола. А однополая любовь между главной героиней и синекожей инопланетянкой из **Mass Effect** (к "Звездным войнам", впрочем, не относится) уже стала признанной классикой жанра.

Словом, на лицо очевидная неполиткорректность канадцев. Ох, и рискуют они: голубые нынче - могучая сила. А борцы за всяческие права и свободы по разрушительной мощи вполне потянут на десяток мегатонн в тротиловом эквиваленте. Как бы чего не вышло.

Google - те же пираты?

Нелегальный поиск

Недавний обвинительный приговор основателям и владельцам The Pirate Bay породил больше вопросов, нежели ответов. Ибо все то, что было вменено в вину "Пиратской бухте", может быть отнесено вообще к любому поисковику. Например, можно найти огромное количество ссылок на нелегальные торренты, воспользовавшись... Google. Получается, что сетевой гигант также потворствует пиратству, ибо занимается тем же, что и The Pirate Bay - дает пользователям ссылки на выкладываемый в интернете контент.

Некий высокопоставленный сотрудник поисковика в ответ на сравнение с пиратами заявил, что его компания не может считаться пособником интернет-флибустьеров, ибо всегда сотрудничала и сотрудничает с правообладателями и уничтожает все ссылки на контрафакт. Формально это действительно так, но фактически разницы почти никакой: ссылки практически сразу появляются вновь, да и технически нереально отследить и уничтожить все результаты поисков нелегального софта. То есть выходит, что все отличие между Google и пиратами в том, что первый осуждает пиратство, а вторые - нет. Весьма, на наш взгляд, незначительный нюанс. Любопытно, дойдут ли борцы с контрафактом до обвинений в адрес поисковых систем? Может получиться забавный юридический диспут.

Google, действительно, сотрудничает с правообладателями...

www.torrentsdownload.net/ - 7bk - Cached - Similar pages

How to Download Torrents: 6 steps (with video) - wikiHow
wikiHow article about How to **Download Torrents**. ... How to **Download Torrents**. This will teach you how to use and **download** a **torrent** file. Hide these ads ...
www.wikihow.com/**Download-Torrents** - 45k - Cached - Similar pages

News results for **torrent download**

Take That, Apple: **Download Torrents** With Your iphone Without Any ... - 1 day ago
We'll show how to **download torrents** from your mobile and even convert every **download** to an iphone-friendly video format. Just to be clear about this: The ...
NewTeeVee - 4 related articles »

In response to a complaint we received under the US Digital Millennium Copyright Act, we have removed 2 result(s) from this page. If you wish, you may read the DMCA complaint that caused the removal(s) at ChillingEffects.org.

Searches related to: **torrent download**

torrent **search**	**music** torrent download	u torrent download	torrent **software**
torrent **movie**	torrent **clients**	**bitcomet**	**bittornado**

Goooooooooogle ►
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 **Next**

torrent download Search

...однако банальный поиск одной недавно вышедшей киношки дал вполне ожидаемые результаты

...t 4,040,000 for torrent download Wolverine (0.42 seconds)

...streaming version online somewhere?
www.mahalo.com/.../**wolverine-torrent-download**-where-can-i-find-it-is-there-a-**wolverine**-streaming-version-online-somewher... - 795k - Cached - Similar pages

Download X-Men Origins **Wolverine Torrent** | Megaleecher.Net
2 Apr 2009 ... X-Men Origins: **Wolverine** In somewhat shocking news eagerly awaited upcoming sci-fi movie X-Men Origins: **Wolverine** got leaked on bitorrent ...
www.megaleecher.net/taxonomy/term/6002 - 25k - Cached - Similar pages

Wolverine Torrent Downloads - NowTorrents
Download wolverine torrents. **Download** your favorite **wolverine torrents** at ... Our servers scan the largest **torrent** websites on the internet and come up with ...
www.nowtorrents.com/**torrents/wolverine**.html - 18k - Cached - Similar pages

X Men Origins **Wolverine** RELOADED **torrent download** english
X Men Origins **Wolverine** RELOADED **torrent download** english X Men Origins **Wolverine** RELOADED X Men Origins **Wolverine** RELOADED X Men Origins **Wolverine** RELOADED ...
www.zoozle.org/rapidshare-**torrent-download**-english/X+Men+Origins+**Wolverine**+RELOADED,**torrent**,en,0.html - 53k - Cached - Similar pages

X Men Origins **Wolverine** 2009 DvDrip Clear **torrent download** english
X Men Origins **Wolverine** 2009 DvDrip Clear **torrent download** english X Men Origins **Wolverine** 2009 DvDrip Clear X Men Origins **Wolverine** 2009 DvDrip Clear Copy ...
www.zoozle.org/rapidshare-**torrent-download**-english/X+Men+Origins+**Wolverine**+2009+DvDrip+Clear,**torrent**,en,0.html - Similar pages
More results from www.zoozle.org »

X-Men Origins **Wolverine**-RELOADED **Torrent Download**
Origins.**Wolverine**-RELOADED **torrent download** locations. mininova.org X Men Origins **Wolverine** Uncaged Edition RELOADED No Viruses games windows: 7 hours ago ...
www.**torrentz**.com/22e23285eddcd874f95833abfbaa3786873491b6b - 18k -

Тридцать три миллиона счастья

Midway распродает имущество

Балансирующая на грани жизни и смерти, проданная бывшим владельцем в декабре прошлого года за смешные $100 тыс и подавшая прошение о хитром банкротстве, оставляющем надежду на выживание, Midway неожиданно сообщила, что получила предложение от Warner Bros. продать себя со всеми имеющимися потрохами (Mortal Kombat и студии в Чикаго и Сиэтле включены) за гораздо менее смешные $33 млн. Неожиданный поворот.

Впрочем, далее последовало пояснение, что в виду имеется лишь часть активов компании (очевидно, самая вкусная часть), и к тому же суд, рассматривающий вышеупомянутое прошение о банкротстве, должен установить условия проведения сделки: определить количество желающих приобрести данный актив, получить от них финансовые предложения, назначить крайнюю дату для завершения аукциона и, в конце концов, назвать победителя. То есть, фактически имеет место распродажа имущества издательства, а вырученные деньги должны пойти на выплаты кредиторам, коих (выплат, а не кредиторов) уже набралось сто пятьдесят миллионов вечнозеленых.

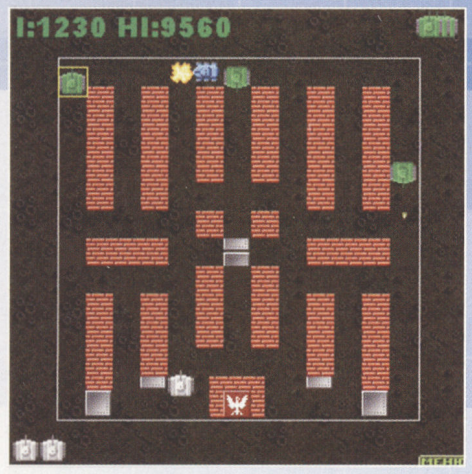
Предложение Warner Bros. не касается студий в Сан-Диего, Калифорния (серия Total Nonstop Action) и Ньюкасле (недавний боевик Wheelman). Наверное, эти девелоперы и игры не глянулись братьям Уорнерам.

Подвиги Дизеля не впечатлили Warner Bros... Или там уже подсуетилась Ubisoft?

BioShock - хит пришел с компьютеров на телефоны! Действие происходит в альтернативном 1960 году. Герой игры - Джек, выживший после аварии транспорта в Атлантике на пути в город Восторг. В подводной утопии случилось что-то ужасное! Чтобы бежать, придется проникнуть в темные тайны города...

Обыскивайте трупы - на них можно найти полезные вещи.
Охранные системы можно перепрограммировать - и сделать своими союзниками.
Используйте генетические плазмиды с умом, чтобы суметь преодолеть трудные моменты игры.
Используйте боеприпасы, наносящие максимальный урон определенному типу врагов.
Не забывайте проверять карту, на предмет новых целей и заданий.
Снаряжение, медикаменты и различные апгрейды можно приобрести в торговых автоматах.
Если заблудились - следуйте за маркером цели.

Для заказа игры отправь **СМС** с кодом **711265** на номер **8385**



Старый хит с приставки Дэнди возродился на мобильных!

Ты управляешь танком, твоя задача - уничтожение вражеских танков и защита своего штаба. Тебе предстоит вести бои с превосходящими силами противника в лабиринтах города и на пересеченной местности, среди лесов, полей и рек!

Боевые заслуги щедро вознаграждаются бонусами и апгрейдами танка, а удобное управление и множество уровней позволит получать большое и долгое удовольствие от игры. Враг будет разбит, победа будет за нами!

Для заказа игры отправь **СМС** с кодом **711241** на номер **8385**

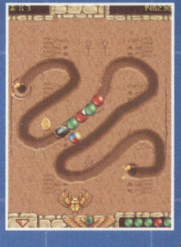
Лучшая мобильная вариация на тему знаменитой сетевой игры!
Ты в команде спецназа, ваша задача – уничтожить всех террористов на карте. В твоем распоряжении полный арсенал оружия: AK–47, Colt–M24, пистолеты, дробовики, гранаты – как в компьютерной версии игры.

Красочные ландшафты, всем знакомые карты Dust, Aztec... Одень глушитель на свой верный кольт и не оставь в живых ни одного террориста, совершенствуй свое мастерство и уничтожай противников выстрелами в голову! Но враги не сдаются так просто – каждый из них хорошо вооружен, имеет свои боевые навыки и поэтому очень опасен! Мобильный CStrike – лучшая игра для настоящих поклонников PC-версии игры!

Для заказа игры отправь **СМС** с кодом **710388** на номер **8385**

Добро пожаловать в наши уютные гостеприимные пирамиды! Именно здесь вы в полной мере насладитесь комфортным, по-настоящему царским отдыхом. В наших пирамидах останавливались такие известные личности как Рамзес II, Тутмос III, Аменхотеп IV и Нефертити 666. Да, вы правы, ремонт мы давно делали; в последний раз - после походов Александра Македонского. Зато нам удалось полностью сохранить неповторимый истинный древнеегипетский колорит! И не верьте сплетням, что у нас мумии по коридорам бегают...

Зум-Зум – это увлекательный игровой процесс, красивая графика и простые правила. Вам необходимо успеть уничтожить цепочку разноцветных шаров (выстраивая линии минимум из трех шариков одинакового цвета), не позволив стражнику гробниц скарабею утащить их к себе в логово. Путешествуя по древней пирамиде, вы сможете сыграть на 35 уровнях-лабиринтах, разгадаете тайну магического артефакта и просто получите массу удовольствия!



Для заказа игры отправь **СМС** с кодом **711268** на номер **8385**

Для заказа игры отправьте SMS с ее кодом на номер 8385 (на телефоне должен быть настроен GPRS), и дождитесь ответного SMS со ссылкой на игру.

Услуга доступна российским пользователям сотовых сетей «Билайн», МТС, МегаФон, СМАРТС, UTel (УралСвязьИнформ, ЮУСТ, Ермак RMS), Байкалвестком, Tele2 Россия, НТК, МОТИВ, Енисейтелеком, АлтайСвязь, НСС, НТК, СТЕК GSM, Цифровая Экспансия, Ульяновск-GSM.

Стоимость запроса на номер 8385 для абонентов «Билайн» 144,07 руб. (без НДС), МТС 157,85 руб. (без НДС), МегаФон 150 руб. (без НДС).

Узнать точную стоимость в рублях вы также можете в справочной службе своего оператора.

Списки поддерживаемых моделей: **www.namobilnik.ru** и **wap.namobilnik.ru**

Служба поддержки: to@smsonline.ru
тел.: +7 (800) 555-12-00

В случае неверного запроса услуга считается оказанной.

SMSONLINE.RU
УНИВЕРСАЛЬНЫЙ SMS-ПРОВАЙДЕР

Возрождение цивилизации - это грандиозное по своему размаху действо, в котором ты примешь самое непосредственное участие, творя историю целого мира! Здесь создаются с нуля могущественные империи, в одночасье рушатся процветающие государства, гибнет и вновь воскресает наука, не прекращаются ожесточенные войны, зарабатываются и в мгновения ока теряются миллиардные капиталы. Выдержав беспрерывную битву за местом под солнцем, здесь можно обрести поистине абсолютную власть... Исследование огромных континентов и даже целых планет, возведение городов, развитие науки и изучение новых технологий, поддержание экономического баланса и кровопролитная экспансия с целью захвата вселенной - каждый найдёт себе дело по вкусу. Непобедимый полководец или прирожденный дипломат, талантливый экономист или хитроумный политик – тебе выбирать свою судьбу.

А за сколько лет ты заставишь полуголых дикарей построить космический корабль?

Для заказа игры отправь **СМС** с кодом **711282** на номер **8385**

Думаете, что знаете историю Герасима и Муму? На самом деле, все было не так, как написано в книжке. Спорим, вы и не догадывались, что Герасим жил около ЧАЭС и был не дворником, а охотником за артефактами? А «безобидная собачка» расплодилась в огромную орду особей, затаившихся на дне Припяти в ожидании добычи...

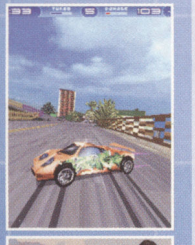
M.U.M.U. раскроет вам все подробности этой зловещей истории. Каждому желающему будет выдано весло, и предоставлена уникальная возможность быть съеденным прожорливой толпой мохнатых тварей. Извращенцы смогут вселиться в тело легендарной собаки и попробовать добраться до лакомого кусочка человечинки.

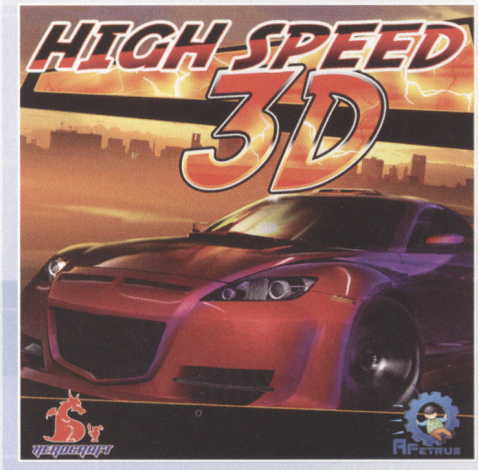
Эпический сюжет игры доводится до сведения игрока серией стильных межуровневых зарисовок.

В игре реализованы 4 игровых режима, возможность играть как за Герасима, так и за МуМу и множество бонусов-артефактов.

Под треск черепов под ударами весла, в вихре смертоносных комбо и дьявольских суперударов, вы поймете главное правило, которое спасет вам жизнь после запуска Коллайдера: «Не топите собак в радиоактивных реках!»

Для заказа игры отправь **СМС** с кодом **711288** на номер **8385**



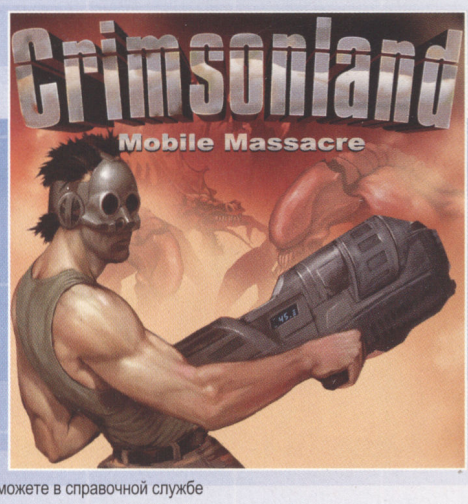


Мир нелегальных автогонок - здесь безумные скорости становятся настоящим наркотиком, а опасность превращается в смысл жизни. Попробуй выдержать сумасшедший ритм, пройти испытание деньгами и славой, и наконец — стать первым!

High Speed 3D унаследовал все лучшее от своих старших собратьев с консолей и PC: разнообразие гоночных машин (9 моделей), их тюнинг и апгрейд, 20 уникальных трасс, динамичный игровой процесс, наконец, реалистичная физика, позволяющая расколошматить автомобили конкурентов или красиво уничтожить свой собственный.

Полноценный режим карьеры предлагает проделать путь от безвестного юнца, до непобедимого чемпиона, который одним лишь ревом мотора своей машины доводит до экстаза толпы преданных фанаток. Под визг тормозов и грохот жутких аварий ты преодолеешь десятки заездов, насладиться которыми в полной мере можно благодаря великолепной трехмерной графике, выполненной на невероятном для мобильных телефонов уровне. Приятным дополнением станет лихо закрученный игровой сюжет, где в тесный клубок сплелись интриги, любовь, предательство и смерть!

Для заказа игры отправь **СМС** с кодом **711289** на номер **8385**



Бесконечные полчища жутких тварей со всех сторон, огромное количество всевозможного оружия, спасительные бонусы, а главное - драйв, мясо и кровища... Узнали? Да – это легендарный Crimsonland!

Безумная 2D аркада, захватившая в свои сети миллионы жертв по всему миру, вернулась! Реинкарнация всемирно известного Crimsonland откроет для вас двери в Ад, где вы сможете устроить отличное сафари. Тысячи трофеев получит удачливый охотник, конечно, если сам не превратится в жертву... Два игровых режима помогут сложить собственную пирамиду Хеопса из трупов поверженных монстров, а система развития персонажа создаст из вашего героя универсальную машину смерти.

В игре 30 уровней, 10 бонусов, более 30 специальных умений\перков, 40 видов монстров, бодрый саундтрек, два игровых режима - прохождение и выживание, общемировая таблица рекордов...

Crimsonland: Mobile Massacre – это не просто игра, это инъекция чистого адреналина в мозг!

Для заказа игры отправь **СМС** с кодом **711267** на номер **8385**

Для заказа игры отправьте SMS с ее кодом на номер 8385 (на телефоне должен быть настроен GPRS), и дождитесь ответного SMS со ссылкой на игру.

Услуга доступна российским пользователям сотовых сетей «Билайн», МТС, МегаФон, СМАРТС, UTel (УралСвязьИнформ, ЮУСТ, Ермак RMS), Байкалвестком, Tele2 Россия, НТК, МОТИВ, Енисейтелеком, АлтайСвязь, НСС, НТК, СТЕК GSM, Цифровая Экспансия, Ульяновск-GSM.

Стоимость запроса на номер 8385 для абонентов «Билайн» 144,07 руб. (без НДС), МТС 157,85 руб. (без НДС), МегаФон 150 руб. (без НДС).

Узнать точную стоимость в рублях вы также можете в справочной службе своего оператора.

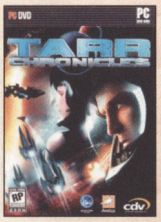
Списки поддерживаемых моделей: www.namobilnik.ru и wap.namobilnik.ru

Служба поддержки: to@smsonline.ru
тел.: +7 (800) 555-12-00

В случае неверного запроса услуга считается оказанной.

SMSONLINE.RU
УНИВЕРСАЛЬНЫЙ SMS-ПРОВАЙДЕР

Иностранная игровая пресса



Перевод: Владимир ПУГАНОВ

Tarr Chronicles

Средний рейтинг на Gamerankings: **62%**

Пока наши зарубежные коллеги начинают пробовать на зуб последнюю добравшуюся до них порцию отечественных игр (в их числе - потенциальные герои наших будущих рубрик - "ДЖАЗ: Работа по найму" и "Death Track: Возрождение"), мы решили рассказать об итогах почти двухлетних зарубежных гастролей аркадного космосима "Хроники Тарр".

GameSpot 4/10

Учителя английского должны держаться подальше от **"Хроник Тарр"**. Впрочем, можно немного расширить рамки и посоветовать вообще всем не подходить близко к этой игре. Плохой перевод - наименьшая из проблем космосима от Quazar Studio. Скучные, повторяющиеся миссии делают все возможное, чтобы он раздражал вас даже в те моменты, когда вы не озадачены вопросом "что же, черт побери, происходит?", пытаясь разобраться в абсолютно безумных диалогах.

IGN 7/10

Игра, к сожалению, чересчур линейна. Например, вы можете провалить задание, если окажетесь слишком далеко от прописанного в скриптах события. Порой доходит до смешного. Однажды я полетел к следующей цели миссии, но настолько обогнал лидера звена, что мне засчитали поражение.

GameZone 7.4/10

По мере прохождения можно апгрейдить свой корабль, благо для этого в игре есть масса возможностей. Но не думайте, что вам удастся поставить на борт самую большую пушку и выполнить миссию на звездолете с огневой мощью, как у "Звезды смерти". Здесь приходится учитывать максимально допустимый вес корабля, а также количество потребляемой им энергии.

Worth Playing 5.5/10

Если бы игры были людьми, то космосимы принадлежали бы к тому типу персон, которые изредка появляются на игровых выставках - мол, смотрите, я еще жив - и потом снова растворяются в толпе шутеров и спортивных симуляторов. Фанаты, которым нравится жать на гашетку в кабине звездолета, вряд ли страдают от изобилия релизов. Но иногда появляются неограненные алмазы, которые позволяют им скоротать время в ожидании настоящего хита. **"Хроники Тарр"** дают возможность много чего взорвать и много в кого пострелять, но при этом очень похожи на дырявый скафандр - баги и сюжет медленно, но верно убивают удовольствие от игры.

Games Xtreme 6.6/10

AI неплох, и напомнил мне старые добрые времена **Freespace**, когда некоторые противники маневрировали очень шустро и вообще были весьма достойными соперниками. Это одна из причин, почему этой игре не место в стопке "подобная скукотища мне уже надоела". Напарники тоже неплохо соображают и даже могут сбить кого-нибудь, хотя, на мой взгляд, основная их задача - отвлекать огонь противника и жертвовать собой ради спасения главного героя. НИМ

РЕКЛАМА

Мы собрали для Вас лучшее в туризме!

Москва, ул. Мясницкая, д.13, стр.10, оф. 109 А
тел.: (495)790-25-32, (495) 625-95-20
e-mail:turnav@gmail.com
www.tournav.ru

Предъявителю предоставляется скидка

Цирковое шоу, длившееся с переменным успехом на протяжении 12 лет, закончилось, потому что никто больше не захотел платить за электричество. Разработка Duke Nukem Forever остановлена, команда распущена. Проект, который был аналогом Дункана Маклауда в мире компьютерных игр, прекратил свое существование.

3D Realms

Текст: Iniel

Я не мертва.
Матушка Ветровоск

В смерть 3D Realms перестали верить примерно тогда, когда последняя шутка про **Duke Nukem Forever** перестала быть смешной. Несмотря на то, что последний хит студия выпустила в 1996 году, к статус кво все настолько привыкли, что перестали на такие мелочи обращать внимание. Казалось, даже в непростые нынешние времена предприимчивые люди из этой компании должны были найти хоть какой-нибудь способ выжить.

Не нашли.

1987

Скотт Миллер регистрирует Apogee Software. Компания занимается тем же, что и все остальные компании на рынке того времени: массовым выпуском игрушек, не блистающих ни особым качеством, ни новизной концепции. **Diamond Digger**, **Maze Runner**, многочисленные и почти не отличающиеся друг от друга **Kroz**'ы, **Night Bomber** и прочие вряд ли вызовут приступы ностальгии даже у отъявленных любителей старины (а все-таки поддавшиеся этому чувству уж точно не рискнут запустить один из данных шедевров). Зато выпуск и перевыпуск этих игр в конвейерном масштабе позволил компании встать на ноги достаточно крепко, чтобы начать издавать проекты других разработчиков.

1990

Под такой опекой оказались и id Software, предоставившая Apogee право издавать игры серии **Commander Keen**. Собственное творческие порывы компании тоже задавлены не были, и на свет в страшных муках появился целый выводок различных **Kroz**'ов (к счастью, после пятой части эта серия благополучно скончалась), а также целых три интеллектуальных игры "угадай слово".

1991

Год рождения Дюка Нюкема - самого крутого блондина на планете, бряцающего тяжелым оружием бабника, грозы инопланетян и пожирателя стероидов. В 1991 году он не отмачивал сальных второсортных шуток и вообще был героем платформера, а потому имел большую склонность к прыжкам через колья и пропасти, а также сбору дискет, шариков и прочего приносящего очки хлама, чем к тотальному геноциду всего инопланетного.

Кто придумал шаровары

Чуть ли не главным предметом гордости Apogee Software служила разработанная ими модель распространения продукции. Именно распространению бесплатных shareware-версий игр, содержащих полноценный эпизод длиной в несколько уровней и развернутую информацию о том, как заполучить полную версию игры, компания приписывает львиную долю своего финансового успеха. О том, насколько серьезно в Apogee подходили к таким методам издательской деятельности, говорит хотя бы тот факт, что на сайте по-прежнему доступны для свободного скачивания не только усеченные версии, но и патчи к ним.

1992

Зенит сотрудничества Apogee и id Software - релиз **Wolfenstein 3D**, игры, про которую уже давно все сказано. Зенит, впрочем, плавно перетек в закат, и id отправились своей дорогой из желтого кирпича, а Apogee на ближайшие пару лет вернулись к производству платформеров. Расставание, одако, не помешало им принять под крыло новую команду разработчиков JAM Productions, быстренько выдавших на-гора две серии **Blake Stone** - слегка подкрашенного и подправленного **Wolfenstein**.

Duke Nukem. Блондинистое пикселястое пятнышко по центру экрана - и есть перекачанный стероидами альфа-самец

Blake Stone: Aliens of Gold. Вот что рождается от внебрачных связей нацистов со Скайнет

DUKE NUKEM FOREVER

1994

После выхода **Doom** в Apogee окончательно поняли, что на поляне FPS трава растет зеленая, и грех ей не оказаться в закромах компании. Оперативно была создана 3D Realms - новая студия должна была работать на рынке трехмерных игр, предоставив Apogee спокойно заниматься своими аркадами. Последним FPS, выпущенным под именем Apogee, стал **Rise of the Triad** в конце 1994 года.

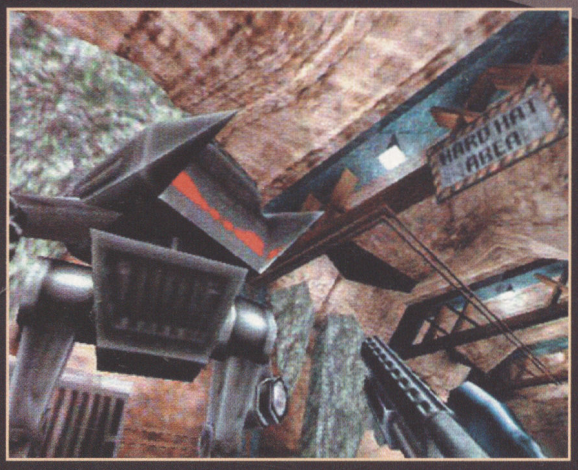
1996

3D Realms заканчивают **Duke Nukem 3D** и с выходом дебютного проекта добиваются такого успеха, о котором Apogee могла только мечтать. Объевшийся стероидов блондин моментально занимает место идола среди эпических героев экшенов. Его богатырский пинок разбрасывает свиней-инопланетян по самым дальним углам трехмерных уровней, его несмешные шутки по-настоящему смешные, его любят взрослые, дети и стриптизерши. 3D Realms, не дав железу остыть, тут же кует адд-он **Duke Nukem 3D: Plutonium Pak**. Apogee Software выпускает последний скроллер **Stargunner** и без лишней помпы уходит со сцены, растворившись в когда-то побочном 3D Realms.

Duke Nukem 3D. Казалось, мы еще не один раз вернемся на это бейсбольное поле

1997

Перестановки неожиданно привели к образованию в недрах Apogee нового подразделения - Pinball Wizards, которое должно было заниматься исключительно виртуальными воплощениями пинбольных машин. К несчастью для всех любителей этой забавы, за короткую жизнь студия "Волшебников" успела выпустить только одну игру - **Balls of Steel**. 3D Realms в это время попыталась повторить успех и создать еще одного героя, выпустив **Shadow Warrior** - шутер на том же движке Build, который к тому времени уже выглядел морально устаревшим. Параллельно публикуется первая информация о выдающейся игре, которая в очередной раз изменит лицо жанра шутеров своим тяжелым ботинком, - **Duke Nukem Forever**, разрабатываемой на движке **Quake II**. Также в разработке находится еще одна новая игра - **Prey**. Для нее 3D Realms создают уже собственную графическую технологию, которая "поражает своей реалистичностью и скоростью".



Совсем еще маленький Duke Nukem Forever в 1997 году. Интересно, если долго смотреть на робота - то он перестанет смотреть на тебя?

1998

Свежих релизов у 3D Realms нет, есть лишь очередной набор сборников, включающих разные компоновки уже давно изданных игр. Зато статей расходов хоть отбавляй: здесь и фильм по мотивам Duke Nukem (к 2000 году), и переход **Duke Nukem Forever** с технологии **Quake II** на Unreal Engine (с запланированным выходом в 1999 году), и участие в создании такого объединения, как Gathering of Developers - вольном союзе разработчиков, которые сами издают свои игры без всяких жадных издателей.

Duke Nukem Forever образца 1997 года. А какие могли бы быть споры, красивее ли это Half-Life

1999

Один из боссов 3D Realms, Джордж Бруссард, объявляет о том, что **Duke Nukem Forever** переходит на обновленную версию Unreal Engine, однако на сроки выхода это должно повлиять незначительно, и в 2000 году новый Дюк увидит свет.

Duke Nukem Forever образца 1999 года. Тут даже спорить не надо - точно красивее!

2000

Как знает любой школьник, Дюк в 2000 году белого света так и не увидел. Новое заявление 3D Realms гласило, что "when it's done" наступит не позднее 2001 года. В этом же году издательство Take-Two за $12 млн. перекупило у Infogrames права распространять **Duke Nukem Forever** (тогда это казалось очень выгодной для Take-Two сделкой).

2001

Герой дня и не думал появляться, зато появился рекламный ролик, который наглядно показывал, что работы ведутся, игра практически готова, и будет она без преувеличений прекрасна. Полицейские щиты покрывались трещинами, подошва ботинка героически растаптывала уменьшенного монстра в фарш, раненые оставляли кровь на стенах, стриптизерша крутила высокополигональной (для того времени) задницей - что еще для счастья нужно? Разве что скорый релиз этого великолепия.

2002

И **Duke Nukem** вышел. Правда, по фамилии он был не "Forever", а "Manhattan Project", и к его релизу 3D Realms имела лишь косвенное отношение. Надежды на скорый релиз того Дюка, которого игроки ждали с 1997 года, Бруссард послал в ту самую высокополигональную часть тела, объявив о найме новой группы программистов и очередном переходе на новый движок - на сей раз собственный. Мимоходом он заметил, что большую часть уже готовой игры они отправили вслед за надеждами, а значит, разработка началась почти что с самого начала.

Duke Nukem: Manhattan Project. Возвращение к истокам, хорошо забытым, но не похороненным

2003

Этот прискорбный факт не помешал объявить датой выхода конец 2003 года, однако по мере его приближения тройка плавно превратилась в четверку.

2004

Поскольку о смене движка **DNF** не было заявлений уже два года, в прессе и среди игроков поползли нехорошие слухи. Одни поговаривали о скорой смерти студии, другие - о скором конце света, а самые безумные - так и вовсе о скором релизе. Однако очередное явление Бруссарда успокоило мятежные умы: движок игра в очередной раз сменила, правда не графический, а тот, который отвечает за поведение физических объектов в игре. И выйдет **DNF** (да-да!) в 2005 году.

Откуда деньги?

Самофинансирующаяся разработка DNF, которая в течение длительного времени не подавала признаков скорой кончины, а местами так и вовсе демонстрировала крайнюю жизнестойкость и готовность расширяться, поневоле вызывала вопрос, откуда 3D Realms все эти годы черпала деньги. Обычные предположения гласили, что сотрудники студии подобрали-таки чит-коды к жизни, и среди них оказался один на бесконечные ресурсы, или что разработчики на самом деле являются нежитью, а потому не требуют ни денег, ни еды. Были и более интересные версии. Например, что DNF в течение как минимум пяти лет после анонса никто и не думал разрабатывать, а все скрины и ролики были слеплены за несколько дней, показаны публике и выброшены в корзину. Вместо этого все силы разработчиков ушли на обкатку и улучшение Unreal Engine, за что Epic Games и выделяла соответствующий процент с продаж движка. Но официальная (и чего уж там, более правдоподобная) версия, сводится к тому, что 3D Realms подрабатывала в качестве консультанта на сторонних проектах (среди которых были такие успешные, как Max Payne). Кроме того, у студии оставался изрядный запас, заготовленный еще в конце 90-х. Вспоминая, какой популярностью пользовался тогда Duke Nukem 3D, в это поверить гораздо проще, чем в тайный заговор с Epic Games.

2005

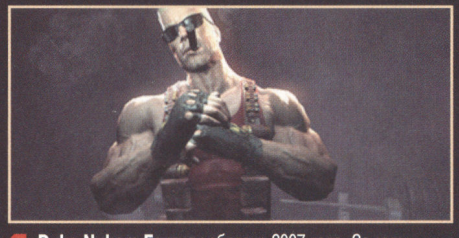
Свершилось то, чего так долго ждали: новый релиз от 3D Realms. Правда, небо на землю не упало, и это оказался всего лишь **Wanton Destruction** - "слегка" запоздавший адд-он к **Shadow Warrior**, найденный в дальнем углу кладовки во время очередной генеральной уборки. Его выкладывают в интернет для свободного распространения.

2006

Выходит **Prey**, которую до ума доводила сторонняя компания Human Head Studios. Игра вызывает неоднозначные чувства. С одной стороны, конечно, красиво, и по потолку дают побегать, но куда десять лет-то ушли? Впрочем, даже не слишком впечатляющий релиз позволял надеяться, что 3D Realms, сосредоточив усилия на единственном оставшемся тайтле, все-таки выпустит **DNF**, и выпустит его таким, чтобы было не жалко долгих лет ожидания. Разработчики кивнули - и вновь исчезли со сцены.

2007

Лишь на минуту они вернулись в 2007 году с коротким тизером, не содержащим и подобия игровых моментов. Не очень-то богатый итог 10-летнего юбилея работы над проектом.



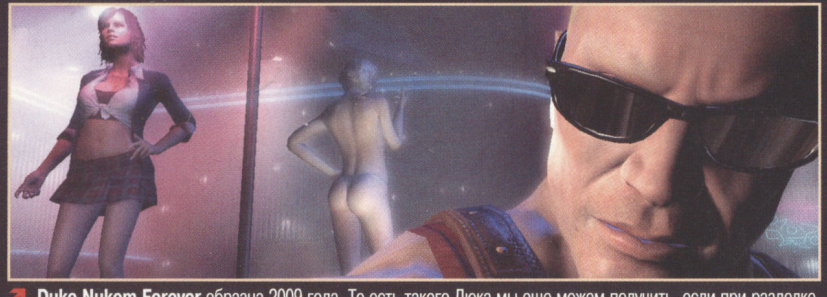
Duke Nukem Forever образца 2007 года. За годы разработки Дюк стал почти стариком, наглядно показывая вред от употребления стероидов

2009

6 мая этого года после продолжительных переговоров с издательством Take-Two (см. 2000 год и пункт про $12 млн.), не достигнув каких-либо результатов, кроме взаимных судебных исков, 3D Realms уволила большую часть сотрудников и прекратила разработку самого продолжительного долгостроя в истории индустрии. Следом за сообщением о закрытии последовал выброс информации, более похожий на спланированную рекламную акцию, чем на прощальные реверансы перед фанатами. За несколько дней в Сети появилось такое количество скриншотов и концептов из игры, сколько не появлялось в сумме за все двенадцать лет.

2009

20 мая Джордж Бруссард официально заявляет, что 3D Realms продолжает работу. НИМ



Duke Nukem Forever образца 2009 года. То есть такого Дюка мы еще можем получить, если при разделке тушки не выяснится, что и эти наработки были признаны безнадежно устаревшими и отправлены на слом

www.gamenavigator.ru

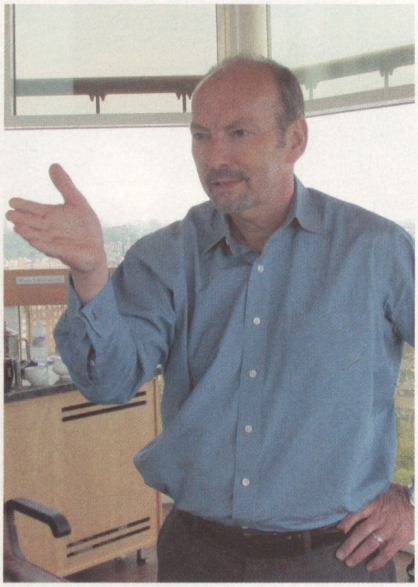
Знали ли вы, что форвард "Арсенала" Андрей Аршавин стал первым футболистом с 1946 года, кому удалось забить четыре мяча в одном матче на знаменитом ливерпульском стадионе "Энфилд"? Наверняка, нет. А вот глава EA Sports Питер Мур был в курсе этого достижения, о чем даже упомянул во время вступительного слова на состоявшейся в Лондоне в конце апреля EA European Showcase.

В футбольном царстве, консольном государстве

Текст: Александр ВАСНЕВ

Я хочу ярких красок в сером Лондоне.
К/ф "Карты, деньги, два ствола"

Его любимый клуб "Ливерпуль" так и не смог добиться в том поединке победы, чем сильно понизил свои шансы в борьбе за чемпионство. Кстати, уже завершившейся к моменту выхода июньского номера "Нави". Но для нас, нескольких сотен собравшихся по случаю в британской столице журналистов, это было делом отдаленного и не слишком волновавшего в тот момент будущего. Впереди было два дня насыщенной программы: презентация новой **FIFA**, показ еще дюжины проектов разной платформенной направленности и интервью с их разработчиками. И кроме того, с самим Питером Муром, который принимал делегации гостей в кабинете с неплохим видом на "Стэмфорд Бридж" - домашний стадион лондонского "Челси". Это лишний раз напоминало - темой нашего разговора обязательно станет спорт. Так оно в итоге и получилось.



Питер Мур

Часть I. Питер Мур

У главы EA Sports оказалась на удивление хорошая память. "Первый раз я был в России в тот день, когда американцы высадились на Луне. Я гулял по Ленинграду, когда Нил Армстронг делал первые шаги по поверхности нашего спутника, - рассказывал он. - Помню мою переводчицу, ее звали Людмила. Помню, как мы слушали радиопередачу американского радио на корабле в Финском заливе, а прямо перед нами всплыли две советские подлодки. Это был шок. Еще в той поездке я купил советский флаг, но у меня его отобрали по возвращении домой. Предметы с символикой СССР были запрещены к ввозу".

Навигатор игрового мира: Вы находитесь у руля EA Sports уже два года...

Питер Мур: Девятнадцать месяцев, если говорить точнее.

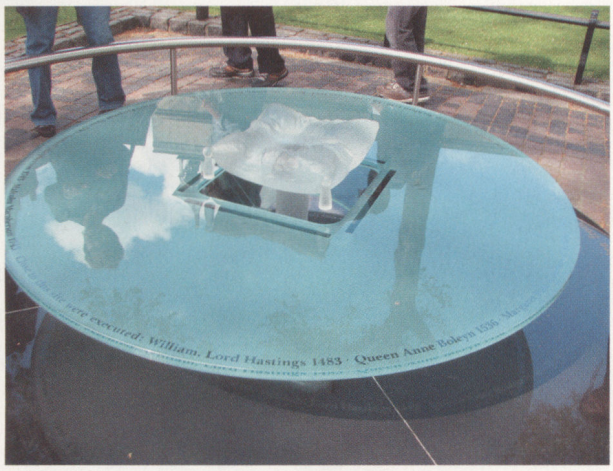
НИМ: Что удалось сделать за этот срок?

ПМ: Когда я пришел в Electronic Arts, EA Sports был весьма узкоспециализированным брендом. Я попытался это исправить, сделать так, чтобы мы охватили новые платформы, ту же Wii. На сегодняшней презентации вы видели наш новый проект для этой приставки - **EA Active** *(виртуальный фитнес-тренажер - прим. ред.)*. Его разработка началась 18 месяцев назад. К тому же мы стараемся не зацикливаться на футболе, хоккее или американском футболе. Подтверждением моих слов служит созданный нами симулятор тенниса - **Grand Slam Tennis**. Тоже, кстати, для Wii.

НИМ: Не так давно мы составляли хит-парад убитых серий и включили в него NHL. А потом узнали, что она и вовсе перестает выходить на PC. За что вы с ней так сурово обошлись?

Белки в Сент-Джеймс парке людей перестали бояться так давно, что фактически могут считаться домашними животными

Один из восьми воронов Тауэра. По преданию, в день, когда эти птицы покинут замок, британская монархия падет



Именно здесь казнили "еще одну из рода Болейн"

Есть и в Лондоне свой Comedy Club

ПМ: Выпускать спортивные симуляторы на персональных компьютерах - это непростое дело. По ряду причин продажи падают год от года. Конечно, у каких-то тайтлов перспективы лучше, у каких-то хуже, но в целом тенденция прослеживается. Сейчас на дворе кризис, и мы не можем позволить себе роскошь делать игры, которые не приносят прибыли. В противном случае я просто-напросто не смогу платить зарплату моим подчиненным. Это бизнес.

НИМ: Не является ли причиной низких продаж писишного NHL ее, прямо скажем, неудобоваримое качество? Лично я бы пожалел денег на такую игру...

ПМ: В случае **NHL** продажи падают уже последние пять лет, еще с тех времен, когда версия для PC мало в чем уступала консольным товаркам. Вообще, этот хоккейный симулятор вполне можно назвать лучшей игрой EA Sports. При всем уважении к **FIFA** и **Madden NFL**. Посмотрите на количество наград у приставочной **NHL**, поиграйте в нее на Xbox 360 или PlayStation 3. Моя точка зрения такова, что конкретно этот симулятор просто-таки создан для консолей, для широкоформатных телевизоров, которые обязательно должны висеть на стене, а не стоять на столе. Наша **NHL** настолько хороша, насколько хорош и сам хоккей в реальной жизни. Я не могу представить себя, играющим в нее на PC.

НИМ: NHL для консолей, надо признать, и вправду выглядит потрясающе. Наверное, делать ее все более потрясающей с каждым годом труднее и труднее. Что вы думаете о путях развития спортивных симуляторов в ближайшем будущем?

ПМ: Первое - это привязка к реальной жизни. У нас это уже неплохо получается в случае с **FIFA Live Season**. Надо воссоздавать в играх события, происходящие в данный момент в конкретном виде спорта. Но вот как отобразить то, что "Бостон" выбил "Монреаль", а "Анахайм" - "Сан-Хосе" в первом раунде плей-офф в реальной НХЛ? Над этим стоит подумать.

Второе - развитие онлайновой составляющей. Мы и здесь достигли неплохих результатов, но, уверен, можем сделать еще больше. Например, в этом плане очень хороша **NHL**, хотя и там есть потенциал для прогресса. И мы его добьемся. Уж будьте уверены. В конце концов, эту игру разрабатывают канадцы. Если вы хотите сделать хороший симулятор хоккея, поручите его канадцам. *(Смеется.)*

НИМ: В случае с FIFA вы выпускаете несколько версий игры. Например, одну для той же Xbox 360, другую - для PC. Не проще делать единый вариант для всех платформ?

ПМ: Писишной **FIFA** занимается отдельное подразделение, и нам нравится, как она выглядит. В случае с футболом на персональных компьютерах приходится делать упор на привязку его к онлайну. Это стоит нам приличных денег, но иначе нельзя, поскольку уровень пиратства писишных игр, в том числе и у вас в России очень и очень высок.

НИМ: То есть делать несколько разных версий проще?

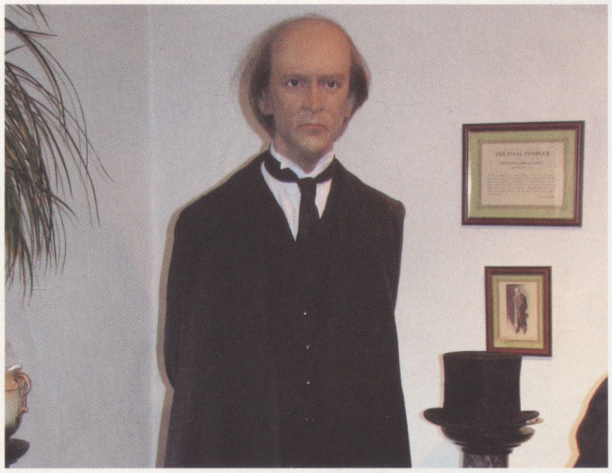
ПМ: Если все упростить, то да. Но не стоит забывать, что не так-то легко портировать игру с PlayStation 3 на PC. Взять хотя бы проблемы с управлением, ведь большинство поклонников персоналок предпочитают клавиатуру и мышь геймпаду.

НИМ: От пиратства страдают многие разработчики, однако кое-какие методы решения этой проблемы все же существуют. Тот же Steam, например. Может, стоит использовать нечто похожее и для защиты симуляторов от EA Sports?

ПМ: Да, стоит. В Азии мы так и работаем. Обязательно опробуем этот подход в других регионах. В чем его суть. Мы предоставляем

- Ты каким овсом заправляешься? 95-м?
- Не, дизельным

Музей Шерлока Холмса



Чемпион мира по прыжкам в водопады - профессор Мориарти

для скачивания клиент небольших размеров. Бесплатно. Играть в него вы можете сколько угодно. Опять-таки бесплатно. Предположим, вас интересует российская лига. Установив версию, вы получите доступ к двум командам, скажем, "Зениту" и московскому "Динамо"[1]. Хотите "открыть" остальные клубы, платите два доллара. Или можно выкладывать пятерку в месяц и играть в полную версию. В Азии вообще по-другому действовать нельзя, потому что диски никто не покупает. Пиратство там широко распространено, а скорость интернет-соединения во многих регионах настолько высока, что игры скачиваются практически мгновенно.

Кроме того, на последней GDC в Сан-Франциско вовсю обсуждалась идея cloud gaming *(это когда клиент сингловой игры расположен на сервере, а вы подсоединяетесь к нему по Сети - прим. ред.)*. Подобный подход тоже интересен, но это пока дело будущего.

НИМ: Стало быть, при определенных раскладах у нас есть шансы увидеть на PC какие-нибудь игры от EA Sports, кроме FIFA и FIFA Manager?

ПМ: Если вы спрашиваете, собирается ли Electronic Arts выпускать диски с симуляторами других видов спорта, то мой ответ: "скорее всего, нет". Если же вас интересует, можно ли будет опробовать на PC новые игры от EA Sports в принципе, - то тут ответ: "возможно, да". Мы говорили только что об онлайне, о cloud gaming. Надо найти новые, работающие бизнес-модели. И мы думаем над решением этой проблемы.

НИМ: Несколько лет назад у Electronic Arts был шанс приобрести лицензию на создание симуляторов "Формулы 1" и тем самым возродить вашу серию F1. Однако теперь симы Королевских гонок будет делать Codemasters. Вас эта тема больше не привлекает?

ПМ: Codemasters были очень заинтересованы в этой сделке. Я поклонник "Формулы 1", но в таких делах, как покупка лицензии, вы должны многое прикинуть и оценить. Вот, допустим, этот диктофон стоит 300 долларов. Это хороший диктофон, и я хочу его купить. Но если кто-то предлагает за него 2000 долларов, то, может, стоить уступить? Так было и в случае с "Формулой". Codemasters сделали предложение, которые мы решили не перебивать. Желаю им удачи. *(Улыбается.)* У нас есть свои хорошие гоночные франшизы.

НИМ: Насколько вообще важны для EA Sports лицензии? Та же Konami неплохо живет со своим Pro Evolution Soccer, в котором большая часть команд - вымышленные...

ПМ: Наш девиз, "если это есть в спорте, то это есть в игре". Вы запускаете нашу игру и видите "Челси". В аутентичной форме. Видите Джона Терри, Фрэнка Лэмпарда, выходящих на поле стадиона "Стэмфорд Бридж". Это совсем другое, нежели лицезреть обычную команду в синих футболках с непонятно каким названием. Мы готовы платить за эти лицензии, потому что оно того стоит. Мы вкладываем деньги в "Челси", и нам нравится это партнерство. Мы вкладываем в "Арсенал", в "Тоттенхэм", во многие другие клубы. В узнаваемых игроков. В Роналдинью, Шванштайгера, Рибери...

НИМ: Какой должна быть игра, чтобы EA Sports согласились ее издать без лицензии?

ПМ: Такой, как **EA Active**, например. Или **Fight Night Round 4** *(симулятор бокса - прим. ред.)* - у нас есть соглашение с отдельными боксерами, но нет лицензии федераций.

НИМ: В прошлом году EA начала программу EA Sports Freestyle по выпуску нестандартных проектов. Одним из первых стал консольный файтинг Facebreaker. Не самая удачная игра, по мнению многих. Планируете продолжать развивать эту программу?

ПМ: Да. Эксперименты ведь такая вещь, иногда они удачные, иногда не очень. В случае с **Facebreaker** разработчики и я надеялись на большее. Но бывает и по-другому. Вспомните **3 on 3 NHL Arcade** *(доступный для скачивания на приставках аркадный хоккей - прим. ред.)*. Мы выпустили его в разгар сезона в НХЛ. Это была очень хорошая, забавная игра, и она стоила своих десяти долларов. Подобные проекты могут подхлестнуть интерес к

Турне "19:9"

Участники британского турне на обложке "Огонька"

Так в спортивных кругах называют послевоенное турне московского "Динамо" по Великобритании. В 1945 году москвичи отправились на Туманный Альбион, где провели четыре матча против лучших команд Англии, Уэльса и Шотландии. Первый поединок против лондонского "Челси" завершился вничью 3:3. Во втором со счетом 10:1 был разгромлен валлийский "Кардифф Сити". В третьем побежден лондонский "Арсенал" 4:3. Ну а завершил серию ничейный матч против "Глазго Рейнджерс" (2:2). Суммарное количество забитых и пропущенных мячей составило 19:9.

1. Интересно, что наравне с пошумевшим в Кубке УЕФА и Лиге чемпионов "Зенитом" Питер Мур упомянул команду, которая давно не светилась на европейской арене. Вероятно, тут сказалась либо популярность вратаря москвичей Льва Яшина, либо глава EA Sports, как продвинутый болельщик, знает, что такое турне "19:9" (см. врезку)

- Чего они ждут-то?
- Как чего, подкрепления, чтобы можно было спешиться и сыграть в футбол

спортивным симулятором через полгода после релиза, когда фанаты вдоль и поперек изучили новую часть той же **NHL**.

НИМ: С выпуском EA Active вы планируете достучаться до новой аудитории, девушек, если говорить точнее. Но почему не сделать это, создав симулятор женского баскетбола?

ПМ: Забавно, но женщины предпочтут играть за мужчин. Скажем, если у них будет выбор между симулятором NBA и WBA *(женская баскетбольная ассоциация Северной Америки - прим. ред.)*, то они остановят выбор на той игре, где есть Коби Брайант и Леброн Джеймс. Иначе говоря, на **NBA**.

НИМ: Вы очень занятой человек, однако у вас хватает времени активно вести блог…

ПМ: Да, я читаю каждый пост. Знаю многих посетителей. Конечно, там встречаются глупые комментарии в мой адрес, но я не обращаю на них внимания. На меня жена тоже иногда по пустякам ворчит. Я призываю сотрудников EA Sports читать мой блог и вести свои, чтобы общаться с игроками. Это очень важно. Недавно в моем блоге мы выложили первый скриншот из нового **Madden NFL**. На нем видны новшества, что появятся в игре в этом году. Было интересно проследить за реакцией людей, его увидевших.

НИМ: Какое участие вы сами принимаете в разработке?

ПМ: Постоянно слежу за процессом. Общаюсь с подчиненными, обсуждаю планы. Но вообще на меня работают настолько талантливые люди, что, когда мы определимся с тем, что хотим сделать, мне проще всего устраниться и не мешать процессу.

НИМ: Какую самую важную цель ставит перед собой EA Sports? Править миром?

ПМ: Да, править миром. *(Улыбается.)* Но если серьезно, то нам надо добиться роста бизнеса, чтобы не отставать от индустрии в целом, ежегодно растущей на 20 процентов. Мы пока за этими показателями не успеваем. Нужны новые тайтлы, новые подходы, новая аудитория. В этом направлении нам и надо работать.

Часть II. Тим Шефер и все-все-все

При всем уважении к Питеру Муру главным событием первого дня EA European Showcase стала презентация **Brutal Legend**. Новый проект Тима Шефера пока не заявлен на персоналках, но надеемся, это лишь пережиток тех времен, когда его издателем числилась Activision.

Показ шел в маленькой комнате, которая из-за переизбытка желающих посмотреть то ли на саму игру, то ли на самого Тима Шефера на каждой демонстрации превращалась в парную. Создатель **Full Throttle** и **Grim Fandango** стоически переносил все трудности, правда, к концу дня мог лишь сипеть вконец посаженным голосом.

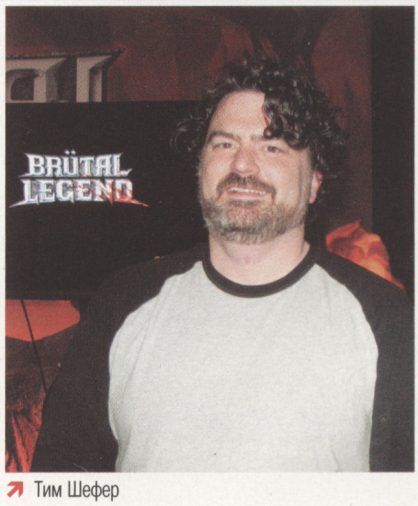
Brutal Legend. Как там было? Три девицы под окном… Хм, что-то не сходится

Лондон: Штрихи к портрету

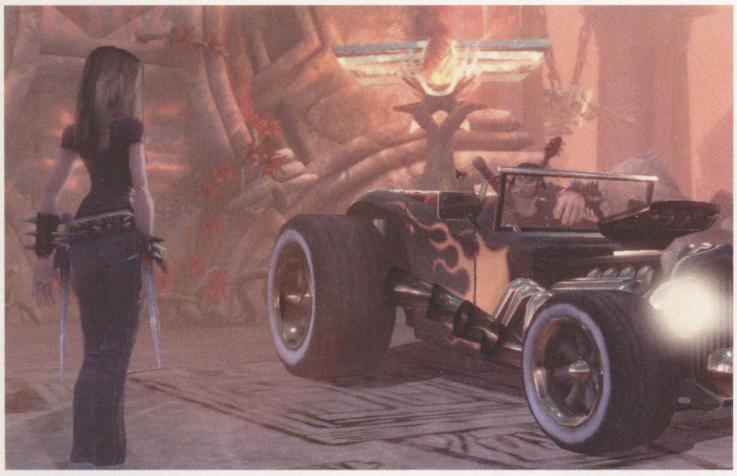
Визит в лондонский Тауэр обойдется в 17 фунтов (примерно 850 рублей), но он стоит потраченных денег вплоть до последнего пенса. Правда, с одной оговоркой. Осмотр замка надо начинать с тура под руководством йомена, отставного солдата британской армии. Перед вступлением в должность каждый кандидат изучает историю замка и разрабатывает программу экскурсии, отчасти напоминающую театральную постановку. Чтобы не быть голословным, вот несколько фрагментов:

"…На этом месте была казнена вторая жена Генриха VIII Анна Болейн. Она так боялась вида топора и плахи, что попросила умертвить ее французским способом, при помощи двуручного меча. Ее воля была исполнена. Удар палача был настолько точен и быстр, что, если верить хронике, губы Анны продолжали шептать слова молитвы спустя двадцать пять секунд после смерти. Как говорили тогда при дворе, она хотела, чтобы последнее слово осталось за ней…"

"…Сейчас мы войдем в действующую церковь, поэтому я прошу выбросить мобильные телефоны в Темзу. Если вы не можете расстаться с этим дьявольским устройством, то тогда отключите его. И знайте, что перед входом в церковь есть приступка. Уже тысячу лет она подкарауливает своих жертв. А потому я войду первым. Если вы леди, и вы споткнетесь, то я постараюсь поймать вас, схватив за ту часть тела, что первой попадется под руку. Если вы мужчина, то вы сможете доказать, что в этом мире еще остались отважные рыцари, молча перенеся боль от ушиба при падении…"



Тим Шефер



Brutal Legend. Эй, красотка, место моей главной фанатки все еще свободно?

Brutal Legend. Теперь на счет "три" дружно показали врагу "козу"

Brutal Legend

Его зовут Эдди Риггс. Главный герой выглядит как голливудский актер Джек Блэк, говорит как он, и является лучшим в мире роуди[2] худшей из всех существующих металлических групп. Поранив руку и окропив своей кровью пряжку на ремне, Эдди пробуждает демона Ормагодена, который переносит его в лучший из миров, в царство тяжелого металла. Правит им Главный злодей, здесь идет вечный мордобой, и всегда звучит забойный саундтрек. Эдди предстоит помочь местным хорошим парням и хорошеньким девчонкам, а заодно пошинковать на медиаторы всех остальных. Некая банальность задумки компенсируется гениальностью исполнения. Стиль, диалоги, шутки, свойственная всем играм Шефера легкая форма безумия превращают **Brutal Legend** из еще одной банальной саги про Chosen One в захватывающий гастрольный тур.

Здесь можно убивать и оглушать врагов при помощи электрогитары. Рассекать на собранной из подручных средств, но при этом невероятно крутой колымаге по всем 64 квадратным километрам здешнего мира. Или собрать армию из освобожденных пленников Главного злодея, и управлять ею словно гоблинами из **Overlord**. Перечислять можно долго, но проще сказать - эта игра настолько крута, что в нее будет обязательно резаться даже Чак Норрис.

2. Роуди называют техников, которые разъезжают вместе с группой, отвечают за звук на концертах, но при этом сами не выступают. Если, конечно, им не повезет стать героями компьютерной игры.

Остановить триумфальное шествие **Brutal Legend** на пути к званию "Выбор редакции" могут два препятствия. Первое - невыход ее на PC, именно поэтому мы пишем о ней сейчас не так много, как хотелось бы. Второе - те самые элементы **GTA**, которые сейчас стали настолько популярны, что их еще не попытались прикрутить разве что к "тетрису". Игры Шефера всегда были ориентированы в первую очередь на сюжет. Что **Full Throttle**, что **Monkey Island**, что аркадный **Psychonauts**. Вряд ли станет исключением и **Brutal Legend**. Однако совместить интересную историю с возможностью исследования открытого мира удается не всем и не всегда. Конечно, можно вспомнить **GTA IV**. Но так то Rockstar, которая на решениях подобных проблем съела собак больше, чем все корейцы вместе взятые. Справится ли с этой проблемой менее искушенная в подобных вещах Double Fine Productions и ее звездный руководитель? Почему-то кажется, что да. В любом случае, те фрагменты из **Brutal Legend**, что показывают публике сейчас, позволяют смело заявлять. Есть еще у Тима Шефер в пороховницах.

Между прочим...

Несмотря на то, что Великобритания считается страной консольной, в местных магазинах оказался на удивление богатый выбор писишных игр. Причем не только новинок, в отделе уцененных товаров можно найти почти все хиты последнего десятилетия, которые продаются в рамках программы "2 игры за 15 фунтов (750 рублей)" или "3 за 10 (500 рублей)".

Brutal Legend. - База, у нас проблема! Взошли озимые!

Brutal Legend. Сколько раз повторять, мы не в пролете, а в полете!

Dante's Inferno. Моя коса, не отдам!

Dante's Inferno. Вот этой скотиной можно будет поуправлять

Dante's Inferno

Еще одним проектом с непростой мультиплатформенной судьбой из числа показанных на EA European Showcase был **Dante's Inferno** - игроизация "Божественной комедии" Данте Алигьери. Изначально этот слэшер заявили и на приставках, и на PC, но потом про существование писишной версии все как будто забыли. В попытке прояснить ситуацию я обратился к исполнительному продюсеру проекта Джонатану Найту:

- И все-таки, выйдет **Dante's Inferno** на персоналках?

- В данный момент анонсированы три версии: для PlayStation 3, Xbox 360 и PSP.

- То есть на PC игры не будет?

- В данный момент анонсированы три версии: для PlayStation 3, Xbox 360 и PSP.

- Стало быть, шансы есть...

- В данный момент...

Ну, вы поняли. Причин подобной зацикленности видится не так уж много. Если по-хорошему, то всего одна. Заморочки с управлением. Так получилось, что в данный момент управление в **Dante's Inferno** по максимуму задействует оба геймпадочных стика: левый отвечает за перемещение главного героя (в игре Данте - это участник Крестовых походов), а правый - за уход от атак монстров. В бою оба приходится использовать постоянно, и как портировать проект на персоналки без потери удобства контроля над персонажем - не совсем понятно. Но хочется верить, что эта проблема будет решена, и **Dante's Inferno** до нас таки доберется. Во-первых, мы и так слэшерами не избалованы. Во-вторых, качество игры пока сомнений не вызывает, хотя она и способна контузить любого преподавателя литературы. Когда в самом начале видеоролика мрачного вида субъект с огроменной косой (отобранной у самой Смерти) и чуть менее впечатляющих размеров крестом произнес сиплым голосом первые строки поэмы - "Земную жизнь пройдя до половины, я очутился в сумрачном лесу" - поневоле понимаешь, что сумрачному лесу, а также его обитателям настал полномасштабный каюк. Живым и даже мертвым не уйдет никто. В том числе и сам сатана, или кого там разработчики припасли на роль финального босса.

По-настоящему безумный дизайн ада - это если и не достоинство, то уж точно отличительная особенность **Dante's Inferno**. А уж когда управляемый мною Данте, предварительно перебив кучу нечисти, занял место наездника на шее гигантского монстра и устроил маленький армагеддец на одном отдельно взятом участке ада, так и вовсе стало жалко, что время на знакомство с версией было из-за плотного графика весьма ограничено.

Need for Speed: Shift

Показывали и новый **Need for Speed: Shift**. Правда, в весьма усеченном варианте. Машину выбирать нельзя, трассу выбирать нельзя, даже вид из кабины - и тот менять не рекомендовалось. Последний, к слову, оказался на удивление жизнеспособным. Три круга были потрачены на знакомство с управлением и трассой. Еще три прошли в не особо успешных попытках не отстать от основной группы соперников. Лишь на последней "трешке" одного конкурента удалось обогнать. И это на среднем уровне сложности при куче включенных хелперов вроде линии, показывающей идеальную траекторию и скорость прохождения участков трассы (линия зеленая - можно разгоняться, желтая - пора убрать тапку с педали газа, красная - тормози!!!).

Dante's Inferno. - А ты правда Данте?
- Вот тебе истинный крест!

Лондон: Штрихи к портрету

Лондонское метро - это что-то с чем-то. Конечно, определенные преимущества у него есть. Например, на нем можно добраться до аэропорта Хитроу. Но если говорить о минусах, то тут список получится гораздо длиннее. Во-первых, некоторые станции явно строились по закону эволюции Дарвина - выживать на них должны только сильные и здоровые. И не отягощенные громоздким багажом. Возьмем, к примеру, станцию Tottenham Court Road в центре города, на которой пересекаются две ветки: черная и красная. Чтобы попасть на первую, надо пройти по коридорчику шириной метра в полтора максимум и спуститься по винтовой лестнице о семидесяти ступеньках. Ни лифта, ни эскалатора нет и в помине.

Во-вторых, поезда создавались явно под китайцев или японцев. Вагоны маленькие и даже человек с ростом 185 см рискует снять себе скальп с макушки при посадке. Баскетболистам пользоваться этим видом транспорта противопоказано в принципе.

В-третьих, лондонское метро весьма душное и дорогое. Даже если вы освоите премудрости обращения с Oyster Cart (местным аналогом проездного), разовая поездка по охватывающий центр города первой зоне обойдется в 1 фунт 60 пенсов (примерно 80 рублей). Если не освоите, то придется выложить за одну поездку (без ограничения по зонам) 4 фунта (примерно 200 рублей).

В-четвертых, умиляет привычка властей проводить "веерные" отключения станций на выходных. Без всякой на то видимой причины.

Need for Speed: Shift

Need for Speed: Shift

Модели повреждений нет и в помине. По крайней мере, пока. Единственное неприятное событие, которое может произойти во время столкновений, - откинется крышка капота и загородит 90 процентов обзора. Ехать в таком случае придется практически вслепую и фактически до первой стенки. Если успеть разогнаться и впечататься от души, то крышка отлетит окончательно. Кстати, во время ударов изображение на некоторое время расплывается (по словам самих разработчиков, они стремились воссоздать эффект контузии от взрыва гранат в современных шутерах).

Конечно, пытаться сейчас предсказать успех или неуспех **Shift** - дело гиблое. Проведенные за игрой пятнадцать минут пролетели незаметно, однако несмотря на это, новый **Need for Speed** производит странное впечатление. Этакая аркада, очень сильно мечтавшая в детстве стать симулятором, но так в этом и не преуспевшая. Потеряв лоск стритресийнгового гламура, она пока непонятно что получила взамен. Конечно, многое, если не все будет зависеть от качества и количества игровых режимов, информация о которых должна появиться на ближайшей E3.

Saboteur

В **Saboteur** поиграть не дали, но удалось посмотреть, как это делает главный дизайнер проекта Том Френч. Пока главный герой Шон аки Альтаир из **Assassin's Creed** прыгал по черно-белым крышам черно-белого Парижа и убивал черно-белых фашистов, Том рассказал кое-какие подробности о сюжетной завязке. В самом начале игры наш альтер эго, бывший механик, а ныне гонщик, отправится вместе со своей командой в Германию, чтобы принять участие в первом в своей жизни соревновании. И тут "совершенно неожиданно" немцы нападут на Францию, друга Шона убьют, а ему самому придется в спешке возвращаться в Париж, уничтожив по дороге до легиона противников. Понимая, что все вышесказанное звучит немножко, как бы это помягче сказать, наивно, Том оправдывался тем, что разработчики не пытались создать документальное произведение, а всего лишь хотели сохранить некую историческую канву, в которую можно было бы запихнуть игровой сюжет.

Сам же **Saboteur** одновременно и порадовал, и разочаровал. С одной стороны, стильно. Париж, полуобнаженные красавицы... С другой - как-то неестественно смотрится колесящий по городу бугай с явно не арийской внешностью, устраивающий по своей прихоти полномасштабные войнушки, со сшибанием пары цепеллинов из панцершрека.

Часть III. FIFA 10

Второй день EA European Showcase был посвящен презентации **FIFA 10**, которая прошла на Emirates Stadium, домашней арене лондонского "Арсенала". К сожалению, на демонстрационных стендах присутствовала только приставочная версия игры, однако и ее хватило, чтобы прикинуть пути развития серии вообще и компьютерного варианта в частности. Что бы ни говорил Питер Мур о независимости команд разработчиков друг от друга, тенденция прослеживается вполне четкая. Все то, что появляется в приставочной **FIFA**, рано или поздно, целиком или частично мигрирует на PC. И с точки зрения новизны показанная версия одного из самых популярных симуляторов, прямо скажем, не шокирует. Да, появилась доработанная система дриблинга, позволяющая "раскачивать" защитника. Да, вкупе с улучшенным AI игроков

Saboteur. Когда молчат ружья

Saboteur. - И кто их них, говоришь, просил прикурить?

Домашний стадион "Арсенала", где сейчас выступает Андрей Аршавин

Осторожней, логотип разобьете!

Дэвид Раттер

это делает матч более "живым", более правдоподобным. Но все показанные новшества тянут максимум на тюнинг. Делюсь своими соображениями с генеральным продюсером Дэвидом Раттером, который в ответ лишь обиженно тянет: "Ты серьезно так думаешь?".

Однако будет в **FIFA** и еще кое-что новое, о чем пока упоминали лишь вскользь. Речь идет об улучшениях в менеджерской части (управляемыми AI команды освоят принцип ротации состава), а также более реалистичной трансферной системе. О последней я поговорил с Дэвидом поподробнее.

Навигатор игрового мира: Представим, что я выбрал "Манчестер Сити", команду с очень большим трансферным бюджетом и предложил 70 млн. фунтов за нападающего "Милана" Кака. Итальянский клуб в игре пойдет на этот трансфер?

Дэвид Раттер: Зависит от ситуации, от времени предложения, от того, какое место занимает "Манчестер Сити". Представь, что ты главный тренер "Милана". Сколько ты хочешь за Кака?

НИМ: Он не продается.

ДР: Согласен. То есть ты отклонишь предложение?

НИМ: Да.

ДР: Скорее всего, руководство "Милана" в игре поступит схожим образом. У нас, кстати, учитывается престиж клуба. По-твоему, сам футболист хотел бы перейти в "Манчестер Сити"?

НИМ: Не думаю.

ДР: Логично, он хочет выступать в Лиге чемпионов, играть в команде с мастерами схожего класса. Мы это учитываем. Принимается во внимание множество факторов, в том числе и сумма сделки, и возможность найти замену футболисту.

НИМ: Получается, в FIFA 10 есть ряд игроков, которых фактически невозможно купить. Таких, как Фрэнк Лэмпард?

ДР: Не думаю, что такие игроки вообще существуют. У каждого есть своя цена. Просто у кого-то она очень высокая. Как у Роналдинью.

НИМ: Кстати, откуда у EA такая страсть к размещению Роналдинью на почти каждой обложке FIFA?

ДР: У нас с ним долгосрочное соглашение, хотя лично я бы предпочел, чтобы на его месте был Уэйн Руни.

НИМ: Бразилец неважно играет в последнее время. Не прошла ли пора сменить приоритеты?

ДР: Может быть. Я не знаю. Но его стиль работы с мячом очень подходит для демонстрации нашей новой системы дриблинга...

НИМ: Спасибо за то, что прояснил ситуацию, Дэвид

Подкрутили разработчики и систему просчета результатов матчей. Как пример - эта турнирная таблица английской премьер-лиги, полученная по окончанию чемпионата в игре, очень похожа на реальную

Лондон: Штрихи к портрету

Попасть на футбольный матч премьер-лиги в Англии почти так же сложно, как и записаться на прием к королеве. К примеру, если в субботу проходит лондонское дерби "Вест Хэм" - "Челси", то в среду билеты можно найти только у спекулянтов по 200-250 фунтов (10-12 тыс. рублей). Даже поединок таких завзятых, потерявших турнирную мотивацию середняков, как, например, "Фулхэм" - "Стоук Сити", будет отмечен печатью ажиотажа. Можете считать, что вам повезет, если за три дня до матча удастся купить билет хотя бы на гостевую трибуну за воротами.

Говорят, Лондон особенно красив в дождь. Если так, то с погодой во время поездки не повезло капитально, солнце пригревало так, словно на дворе был не конец апреля, а середина июня. И только в день отлета небо затянуло облаками и начало слегка накрапывать. Из зала ожидания в аэропорту Хитроу были видны первые небольшие лужицы на асфальте. Через пятнадцать минут объявят посадку на рейс в Москву. Я улетаю, чтобы всего через пару недель вернуться обратно. Но это будет уже совсем другая история. НИМ

И снова Хитроу. Но на этот раз конечный пункт моего назначения - не Лондон, а расположенный на берегу Ла-Манша (в 80 километрах к югу от британской столицы) город Брайтон. Здесь находится офис Black Rock Studio, разработчиков динамичной и экстремальной Pure, а также, пожалуй, самого захватывающего гоночного проекта ближайшего будущего - Split/Second.

Совсем другая история

Текст: Александр ВАСНЕВ

- Брайтон? Ты был на Брайтон-бич?
- Нет, это английский город. Но бич там тоже имеется.
Из разговора на КРИ

До середины XVIII века Брайтон был небольшим рыбацким поселком, умудрившимся проникнуть на страницы исторических хроник лишь благодаря тому, что в 1504 году ему не повезло быть почти полностью сожженным французскими наемниками. Однако все изменилось, когда среди английской аристократии вошел в моду отдых на морских курортах. Одним из таковых стал Брайтон, и в результате его население в течение XIX века увеличилось с 7 до 120 тысяч человек.

- Это по-прежнему курортный центр? - интересуюсь я у Джеффа, шофера, который вез меня от Хитроу до Брайтона.

- Да нет, просто город у моря. Я сам там живу и езжу в Лондон на работу.

- Насколько я знаю, у вас есть футбольная команда, она играет, то ли в чемпион-лиге, то ли в первой лиге (второй и третий по силе дивизионы в Англии соответственно)?

- В первой лиге, не так давно клуб был на грани вылета, но потом поправил дела в чемпионате. А ты неплохо осведомлен о положении дел в нашем футболе, - улыбается Джефф.

- Я очень много играл в **Football Manager**.

- О, тогда понятно.

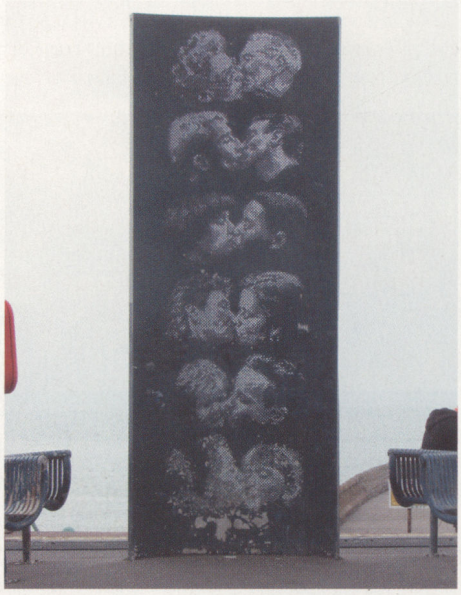
Пока мы едем, Джефф вываливает на меня поток информации. Его подружка работает в Bethesda Softworks, и порой ей удается доставать забесплатно диски с играми. "Ну, например, с этой вот, про мир после ядерной войны, как бишь ее?" - пытается вспомнить Джефф. "**Fallout 3**?" - подсказываю я. "Точно! Но он мне не понравился. Последний **Call of Duty** получился веселее, хотя и тот не идеален - уж больно короткий".

- Смотри, видишь эти конусы, стоящие посередине дороги? Это означает, что тут идут ремонтные работы. Но они тянутся на многие мили, а что конкретно делается - не понятно. Странно это, - замечает мой спутник.

- Поверь, в России тоже можно увидеть много чего странного, в том числе и на дорогах. Даже больше, чем у вас.

- У вас очень веселая страна. Я сам пока еще в ней не был, однако мои друзья рассказывали, как их там постоянно тормозили за превышение скорости, но ни разу так и не оштрафовали. Милиционеры угощали их водкой. А однажды они заблудились, и какой-то парень на мопеде вызвался показать дорогу. Проще было бы просто объяснить, как ехать, но он очень хотел их проводить до места назначения, и вот они тащились за ним со скоростью 20 км/ч в течение полутора часов. У вас очень весело.

Смотришь издалека - вроде памятник черной металлургии



Но стоит подойти ближе, как понимаешь, что отверстия в плите просверлили не просто так

Павильон Брайтона

Тем временем мы въезжаем в Брайтон.

- Посмотри направо, это знаменитый Павильон, - Джефф показывает на дворец в индийском стиле. - Его построил король. Георг IV, кажется. До этого тут была ферма, но монарх часто посещал эти края, и ему нужно было место, где можно было бы попьянствовать и поразвлекаться с девчонками. Что тут творилось! Сущий ад. Но сейчас здесь музей. У нас вообще очень любят искусство. В данный момент, например, проходит наш знаменитый фестиваль. Он длится четыре месяца, посвящен кино, театру, музыке, живописи, словом, всему чему угодно.

У черной скалы

Брайтон на поверку оказался из числа тех небольших милых городков, чью красоту очень трудно передать при помощи фотографий. Здесь нет захватывающих дух архитектурных памятников - пара церквей, упомянутый павильон, центральный пирс да слегка неухоженный Парк королевы, но при этом сам город очень уютен. Именно поэтому многие лондонцы любят приезжать сюда на уикэнд и праздники, чтобы справить день рождения, отметить годовщину свадьбы, словом, отдохнуть от столичной суеты.

Штаб-квартира Black Rock Studio располагается в самом центре Брайтона, метрах в ста от набережной в ничем не примечательном офисном здании, где на двух этажах - шестом и седьмом - без тесноты и обиды разместились все семьдесят сотрудников студии.

Помимо меня в гости приглашена лишь небольшая группу журналистов из Германии: основное общение с прессой запланировано на E3, однако каким-то изданиям решили выдать информацию раньше остальных. А мы что, а мы не против.

Презентация начинается с краткого вступительного слова руководителя проекта Ника Бейнса. Он рассказывает о базовых принципах игры, которые были описаны в нашем майском превью. Но если кто запамятовал, то вот их суть.

Главное отличие **Split/Second** от собратьев по жанру - возможность в невиданных доселе пределах влиять на поведение оппонентов и геометрию трека. Позади машины игрока во время гонки располагается специальная, разделенная на сектора шкала. По мере прохождения трассы она заполняется, открывая доступ к специальным приемам, так называемым Powerplay. Поначалу относительно слабым, которые, впрочем, позволяют устраивать весьма серьезные подлянки конкурентам.

Например, если вы находитесь чуть позади соперника, а тот в свою очередь подъезжает к зависшему над трассой вертолету с цистерной, то по нажатию клавиши емкость топливом упадет на трассу и взорвется. Тут есть одна тонкость, нет гарантии, что этот трюк сработает на все сто процентов. Каким-то образом он точно повлияет на поведение оппонента, но от той же падающей с вертолета бочки можно уклониться и потерять всего лишь сотые секунды на маневре. Однако если грамотно выгадать момент, то машина соперника может и перевернуться после взрыва.

Модели повреждения в **Split/Second** нет - аркада, какникак. К примеру, если уже игрок пострадает от Powerplay-атаки оппонента (или просто не справится с управлением и втемяшится в стену), то ему всего лишь светит провести вне гонки несколько секунд, наблюдая, как машина выделывает послеаварийные кренделя. Потом - возвращение на трассу и попытки наверстать упущенное время.

Если шкала энергии заполнится полностью, то появится доступ к Powerplay-трюкам более серьезного калибра. Например, можно обрушить колонну, которая откроет новый, более короткий путь прохождения трассы. Ник отметил, что чем дольше ездить по тому или иному треку, тем больше подобных мест приложения деструктивной энергии будет доступно.

В Брайтоне белок оказалось даже больше, чем в Лондоне. Не удивлюсь, если в ближайшие пару лет они захватят все местные парки и начнут выменивать входные билеты на орехи

Брайтон: Штрихи к портрету

Билет в океанариум Брайтона, который работает с 1872 года, обойдется примерно в 750 рублей (позволяет посещать его неограниченное число раз в течение дня). В определенные часы проводятся публичные кормления наиболее привлекательных для туристов обитателей океанариума (королевские черепахи, крокодилы, акулы). Кроме того, в начале 2008 года открылась экспозиция Lost in Amazonia ("Затерянный в Амазонии"). Знакомиться с представителями южноамериканской фауны (в том числе и знаменитыми пираньями) приходится в темноватом стилизованном под джунгли зале со стеклянными стенами. Здесь действительно можно заблудиться и начать приносить извинения, столкнувшись с незнакомцем, который на самом деле - просто ваше отражение.

Брайтон: Штрихи к портрету

Брайтонский пирс, чье полное название звучит, как The Brighton Marine Palace and Pier (Морской дворец и пирс Брайтона) был построен в 1899 году и является по большему счету парком отдыха на воде. Здесь можно поесть, позагорать на шезлонгах, покататься на аттракционах и даже попытать счастье в зале игровых автоматов *(эх, где вы мои пять фунтов - прим. авт.)*.

Сейчас эта полосатая оранжевая фиговина отвалится от башни и прокатится по трассе. Как говорится, если кто не тормознул - я не виноват

Последствия Powerplay настолько зрелищны, что поначалу их активируешь, не задумываясь, при первой же возможности. Однако со временем приходит понимание, что есть в игре и некий стратегический элемент: стоит ли сейчас пытаться "тормознуть" едущего впереди конкурента или лучше подождать до начала следующего круга, подкопить энергии и открыть новый объездной маршрут?

Далее Ник переходит к рассказу о местном аналоге карьеры. Все происходящее в **Split/Second** - это телешоу, участником которого игрок и является. Основная задача - пройти через съемочный сезон, иначе говоря, через двадцать четыре эпизода. В данный момент разработчики готовы показывать два трека. Один из них проложен рядом с аэродромом (тут даже удалось порулить самому), второй - в доках. Маловато, но не стоит забывать, что релиз запланирован на начало следующего года.

Надо сказать, что **Split/Second** стал первый гоночный игрой со времен **Porsche Unleashed** по-настоящему меня зацепившей. Она настолько динамична, захватывающе и зрелищна... Когда несешься по взлетно-посадочной полосе и видишь, как навстречу тебе падает (именно падает, а не садится) грузовой самолет, когда проносишься мимо горящих обломков, когда перед тобой рушится здание, и по трассе прокатывается глыба размером 10x10 метров, то понимаешь, что после такого привычные гонки и запускать как-то не хочется. Оторваться просто невозможно, и лишь необходимость дать поиграть другим заставила меня выпустить из рук геймпад и пойти в кабинет к Нику, чтобы прояснить некоторые вопросы.

Навигатор игрового мира: Ник, прежде чем перейти к Split/Second, скажи, почему вы решили обосноваться именно в Брайтоне?

Ник Бэйнс: Брайтон всегда был городом, где хорошо заниматься творчеством. Здесь много университетов, много людей, посвятивших свою жизнь искусству. И тут очень красиво.

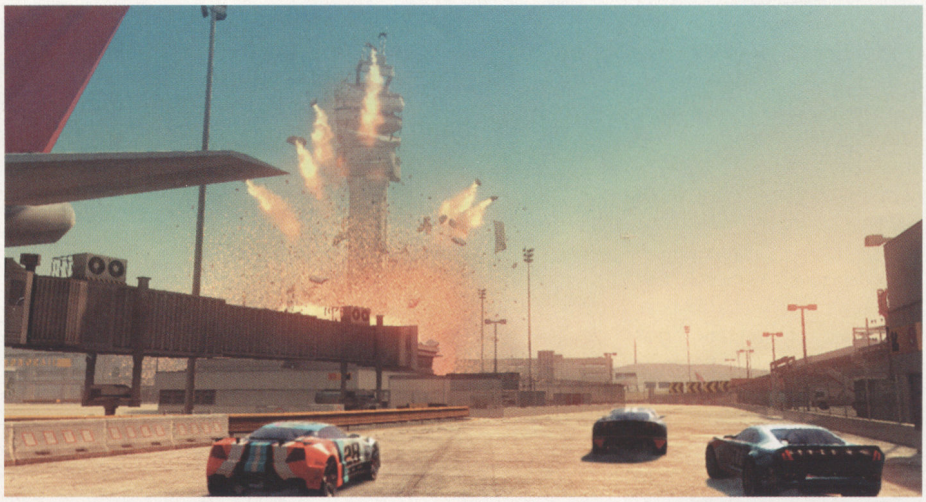
НИМ: Split/Second оставляет впечатление весьма агрессивной игры, что вообще-то не свойственно для такой компании, как Disney...

НБ: Надо понимать, что речь идет о телешоу. Все взрывы и аварии здесь постановочные, а потому никто во время них не гибнет. Это зрелище, а не гимн насилию.

НИМ: Я заметил одну интересную особенность. Время, которое игрок не может принимать участия в гонках после аварий, - оно варьируется. Это зависит от типа столкновения?

НБ: Честно скажу, мы экспериментируем с этим в настоящий момент. Мы вообще сейчас постоянно многое настраиваем, налаживаем, балансируем, смотрим за реакцией играющей публики. Ты верно подметил, но не факт, что эта особенность сохранится и в финальной версии. Хотя возможно и обратное. Например,

Ник Бэйнс



Слева вы можете видеть праздничный салют. Далее в программе праздничный град из осколков

На это раз столкновения с самолетом (облако на заднем плане) удалось избежать

есть мысль сделать так, чтобы время зависело даже от того, какое место игрок занимает в гонке.

НИМ: Еще я заметил, что управляемые AI соперники могут устраивать подлянки конкурентам, но они не используют те Powerplay, которые позволяют менять геометрию трассы. Это так?

НБ: Да, пока так. В финальной версии многое может измениться, но во время первых тестов мы заметили одну вещь. Использование таких глобальных Powerplay - это, пожалуй, одна из самых зрелищных частей игры. А теперь представьте, что вы вылетаете из-за поворота, думая, "сейчас я вот тут устрою", и вдруг видите, что этот Powerplay активировал кто-то из оппонентов. Обидно будет, правда?

НИМ: Может, стоит вынести этот пункт в настройки, чтобы игроки сами решали - разрешить AI пользоваться этой особенностью или нет...

НБ: Да, это один из вариантов решения проблемы. Хардкорщикам понравится, они ведь любят все настраивать.

НИМ: Что касается обычных Powerplay, AI-шные соперники используют их против игрока при любом удобном случае?

НБ: Нет. В расчет принимается твое место в гонке, их место, сколько машин рядом, как давно они использовали Powerplay, как давно это делал игрок. Словом, тут учитывается много факторов, а к релизу, вероятно, их число еще больше увеличится.

НИМ: Ты упоминал, что шоу состоит из 24 эпизодов. Для победы надо придти к финишу первым во всех?

НБ: Не совсем. Каждый эпизод состоит из нескольких этапов. Задачи на гонку могут быть разными. Ну, например, - занять место не ниже третьего. Преуспел - молодец, нет - иди домой. Как в жизни. Вообще, мне нравится то, что у нас получается. Знаешь, во многих играх вас заставляют проходить гонку за гонкой, чтобы открыть все трассы, все машины. Мы хотели придумать что-то более интересное, и считаю, нам это удалось.

НИМ: Можно будет менять машину во время шоу, или весь сезон придется проехать на одной и той же?

НБ: Пока ситуация такова, что машина выбирается в начале каждого из эпизодов и сохраняется на всем его протяжении. Имеются у нас кое-какие задумки касательно тюнинга, но углубляться в детали пока рановато.

НИМ: В Split/Second есть все для создания по-настоящему безумных многопользовательских режимов...

НБ: Согласен, но мы пока не готовы обсуждать эту тему тоже. То, что мультиплеер будет, - сто процентов.

НИМ: Какие страны мы посетим в ходе шоу?

НБ: Поскольку действо проходит на таких больших съемочных площадках, то уместно говорить не о самих местах, а об их прототипах. Например, будут треки, которые напоминают улицы городов Западного побережья США. Запланированы локации и в европейском стиле.

НИМ: Есть шанс увидеть трассу с русские колоритом? Со снегом и медведями?

НБ: У нас нет взрывающихся медведей.

НИМ: Понятно, это прерогатива Red Alert. Последний вопрос, Ник. Сейчас в индустрии большинство студий старается не рисковать и выпускать сиквелы. Вы же делаете не Pure 2, а абсолютно новый проект. Не слишком ли смелое решение?

НБ: В чем-то ты прав, но мы, и "Дисней" нас в этом стремлении поддерживает, хотим быть одной из лучших, а то и вовсе лучшей гоночной студией в мире. Чтобы соответствовать таким амбициям, приходится идти на риск. И пока получается так, что этот риск оправдан. НИМ

Если этот взрыв предназначался нам, то его устроитель немного поторопился

Ежегодную Конференцию Разработчиков Игр мы посещаем исправно и с большим удовольствием. Для тех, кто жаждет инсайда и эксклюзива, КРИ - попросту золотое дно. Рядовые сотрудники и первые лица российского игропрома могут поведать много такого, что обычно не проходит PR-контроль. На том же "Игромире" из-за толп посетителей и невероятного шума такое доверительное общение попросту невозможно.

КРИ зис

Текст: Гнэл УНАНЯН

Чертовы деньги. Вечно из-за них расстраиваешься.
Джером Д. Сэлинджер. "Над пропастью во ржи"

Поэтому осенью мы больше внимания уделяем непосредственно играм, а весна - время обсуждения проблем и достижений отечественной игровой отрасли. Это не значит, что мы обошли стороной многообещающие проекты КРИ 2009, наоборот, о самых интересных из них мы сняли видеорепортаж, который уютно разместился на нашем диске. Ну а на страницы журнала попало то, что на видео особенно-то и не снимешь: наблюдения, впечатления и мысли о будущем.

Дольки рынка

Мировой финансовый кризис (о котором мы стараемся писать поменьше, но здесь без его упоминания, похоже, не обойтись) здорово ударил по отечественному игрострою, изрядно проредив ряды участников КРИ. Многих завсегдатаев конференции в этом году не было, а те, что приехали, старались не шиковать и держались скромно. Да и хвастаться особенно было нечем: громких анонсов не случилось, а большинство проектов, которые демонстрировали на стендах, перекочевали с прошлогодней экспозиции. Один только холдинг Astrum Online был преисполнен оптимизма и бодро рекрутировал сотрудников. Об оптимизме онлайновых операторов поговорим позднее, а теперь обратимся к центральному, на наш взгляд, событию КРИ 2009 - круглому столу с издателями.

Помнится, по итогам прошлогодней конференции мы публиковали колонку под названием "DevOver.ru", где рассуждали, что случится с российским геймдевом, когда к нам придут западные издатели, в развитии этого самого геймдева никак не заинтересованные. Смысл наших прошлогодних предположений укладывался в следующую цитату.

"Большая пятерка" запросто найдет себе рыночные ниши, в которых лежит масса несобранных денег. Все-таки, наличие собственной сети магазинов - это всегда хлеб. А вот бюджеты на разработку игр силами внешних команд пойдут под нож - это как

Стенд "1С" площадью, страшно сказать, 9 квадратных метров

Этот стенд исчезнет в последнюю очередь

Две голых женщины. Они здесь не от безысходности, а по производственной необходимости - символизируют Demigod и золотое издание Mass Effect

CENSORED

За "1С" прячется стенд Lada Racing Club 2

Краткий экскурс по КРИ 2009 (благо, она здесь практически целиком)

пить дать. Так что в ближайшие год-два количество российских игровых студий изрядно сократится".

Собственно все так и происходит с той только разницей, что западный кризис оказался расторопнее западных паблишеров. Но от этого никому не легче. Высказывания руководителей крупнейших игровых издателей не оставляют сомнений в том, что "большая пятерка" (а точнее уже "тройка" поскольку сначала "Бука", а потом и "СофтКлаб" соединились с "1С") твердо намерена уйти в глухую оборону, ограничившись изданием западных игр и оставив из внутренней разработки только гарантированные хиты. Те внешние проекты, которые еще не закрыты, выйдут до конца года, и все - тем, кто не успел обзавестись приставкой "1С" и не вступил в Astrum, больше денег не видать. В условиях острой нехватки средств и сжимающегося рынка тактика, безусловно, выигрышная. Но в долгосрочной перспективе это не самый лучший стратегический ход, ведь кризис не будет длиться вечно. На прямой вопрос: "Что вы станете делать, когда рынок начнет снова расти?" - главы издательских домов радостным хором ответили: "Будем наращивать внутренние студии!" Позиция, по меньшей мере, наивная, поскольку из всего хора один только Сергей Орловский из Nival понимает, что это такое - эффективно управлять проектами, в которых задействовано двести и более человек, и какой перестройки бизнеса это требует. Но даже неунывающий предводитель нивальского племени вряд ли в деталях представляет себе как после двух-трех лет жизни на сухом пайке, не имея ни избытка ресурсов, ни кадрового резерва, ни отработанных бизнес-технологий массового производства осваивать растущий рынок наперегонки с западными и восточными конкурентами, которые всем этим обладают. Вернуть себе прежние доли рынка в подобных условиях практически нереально. Впрочем, Орловскому это все и не нужно поскольку в онлайновом сегменте ситуация качественно иная. Там, конечно, свои трудности, но способы их решения более-менее понятны, а главное - доступны.

Единственный раздел КРИ 2009, не усохший по сравнению с прошлым годом, - это Ярмарка проектов, да и аудитории, где проходили лекции для начинающих разработчиков, тоже не пустовали. Если издатели будут озабочены исключительно спасением своих бизнесов, к следующей КРИ ситуация может здорово измениться.

Кто виноват и что у нас с дорогами?

Собственно, все это мы рассказываем к тому, что жизнь российского игропрома всегда отличалась хаотичностью и отсутствием отраслевой стратегии развития. Это, конечно, "заслуга" отечественных издателей, которые последовательно отказываются быть направляющей силой индустрии и принять на себя ответственность за ее будущее. Вот и теперь, когда уже отступать практически некуда, некоторые из участников круглого стола продолжают утверждать, что издатели не обязаны формировать линию развития отрасли. Между тем такая позиция последовательно дает отрицательные результаты. Сначала, когда разрабатывать игры в России было значительно дешевле, чем на Западе, наши издатели не захотели заниматься организацией поточного производства, воспитанием кадров и выработкой отраслевых стандартов качества, упустив возможность продвинуть российский геймдев на мировой уровень. Потом они не пожелали вкладываться в "длинную" разработку качественных проектов предпочитая работать "накоротке" и горстями выбрасывать на рынок трэш, слегка ароматизированный приличными играми. Теперь же "большая тройка" вынуждена отступить еще на шаг потому, что сук, который так долго рубили, уже не выдерживает пятерых. Спрашивается, что же будет завтра?

Завтра мы запросто можем деградировать до состояния Чехии или Испании, где имеется один национальный игровой издатель с парой-тройкой карманных студий, разрабатывающих какие-нибудь приятные мелочи исключительно для внутреннего пользования. Плюс одна (а если повезет, то целых две) независимые команды, выкарабкавшиеся из безвестности только благодаря нечеловеческому упорству и изобретательности своих предводителей, и загнанные в специализированную жанровую нишу. Балом же

Никогда еще стенд "Сталкера" не выглядел настолько аутентично

Где-то там спряталась Ярмарка проектов со стендами метр на метр

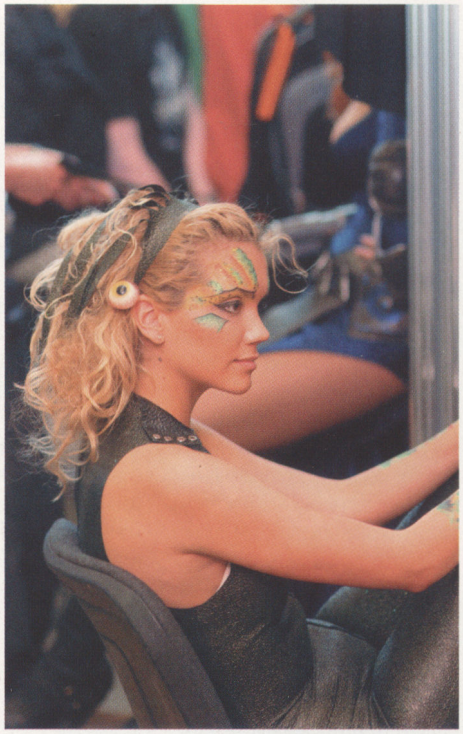
Nova Online, как новички, привели девчонок и всем наливали

Три издательства - Nival Network, "Акелла" и "Бука" - ограничились тем, чем ограничились: компактными стендами

Призеры КРИ 2009

- Лучшая игра: **"Аллоды Онлайн"**
- Лучшая компания-издатель: **"1С"**
- Лучшая компания-разработчик: **Wargaming.net**
- Лучшая компания-локализатор: **"Бука"**
- Лучший дебют: **Nova Online**
- Лучшая игра без издателя: **"Танки Онлайн"**
- Самый нестандартный проект: **U-Wars**
- Лучшая зарубежная игра: **Fallout 3**
- Лучшая игра для портативных платформ: **Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim (для DS)**
- Лучшая игра для консолей: **IL-2 Sturmovik: Birds of Prey**
- Приз зрительских симпатий: **"Аллоды Онлайн"**
- Приз от прессы: **Wargaming.net**
- Приз от индустрии: **Юрий Мирошников**
- Лучшая технология: **"Танки Онлайн"**
- Лучшая игровая графика: **"Collapse: Ярость"**
- Лучшая экшен-игра: **"Две Сорванные Башни"**
- Лучшая стратегическая игра: **Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim**
- Лучшая приключенческая игра: **"Фобос: 1953"**
- Лучшая игра-симулятор: **"Дальнобойщики 3: Покорение Америки"**
- Лучшая casual-игра: **"Музаик" (Musaic Box)**
- Лучшая онлайн-игра: **"Зверики"**

Работающий прототип отечественного футбольного симулятора


Глазунья

править будут межконтинентальные паблишеры, массовый приход которых в Россию отложен из-за временных финансовых трудностей, но ни в коем случае не отменяется.

Между тем, в отличие от оффлайновых издателей, получивших передышку, онлайновым операторам следует поторапливаться. Восточный ветер свеж и набирает силу. Флагман отечественного онлайна холдинг Astrum Online явно ощущает недостаток собственных масштабных проектов. Теперешний фаворит **"Легенда: Наследие Драконов"** на продукт высшей категории явно не тянет. Тем временем в Россию идет Aion, а в запасе у китайских и корейских издателей есть масса высококлассных проектов. Судя по высказываниям Сергея Орловского, Astrum готовится дать отпор. Главным оружием в борьбе с корейцами призваны стать "Аллоды Онлайн" и, надо признать, на нашем рынке шансы у "Аллодов" довольно высокие. В любом случае, уже в следующем году мы узнаем, состоялся ли отечественный MMO-сегмент, или мы полностью перейдем на импорт.

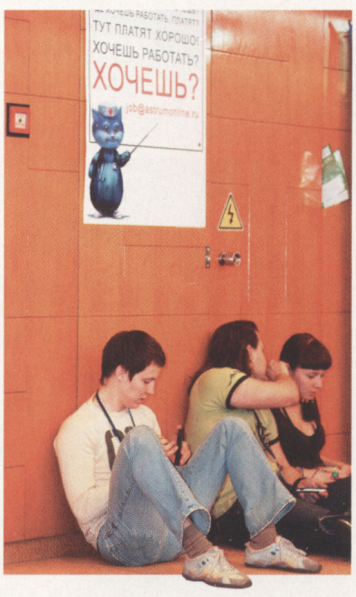
Другой тенденцией следующего года, очевидно, станет распространение сферы деятельности российских издателей на смежные рынки. Так "Новый Диск", который, кстати, от участия в КРИ 2009 отказался и устроил собственное мероприятие в игровом клубе 4games, среди прочего рассказал о выходе на рынок видеопродукции. Если вспомнить, что недавно Central Partnership, один из основных издателей DVD-фильмов, сделал схожий шаг и занялся издательством компьютерных игр, то, похоже, времена узкой игровой специализации уходят в прошлое.

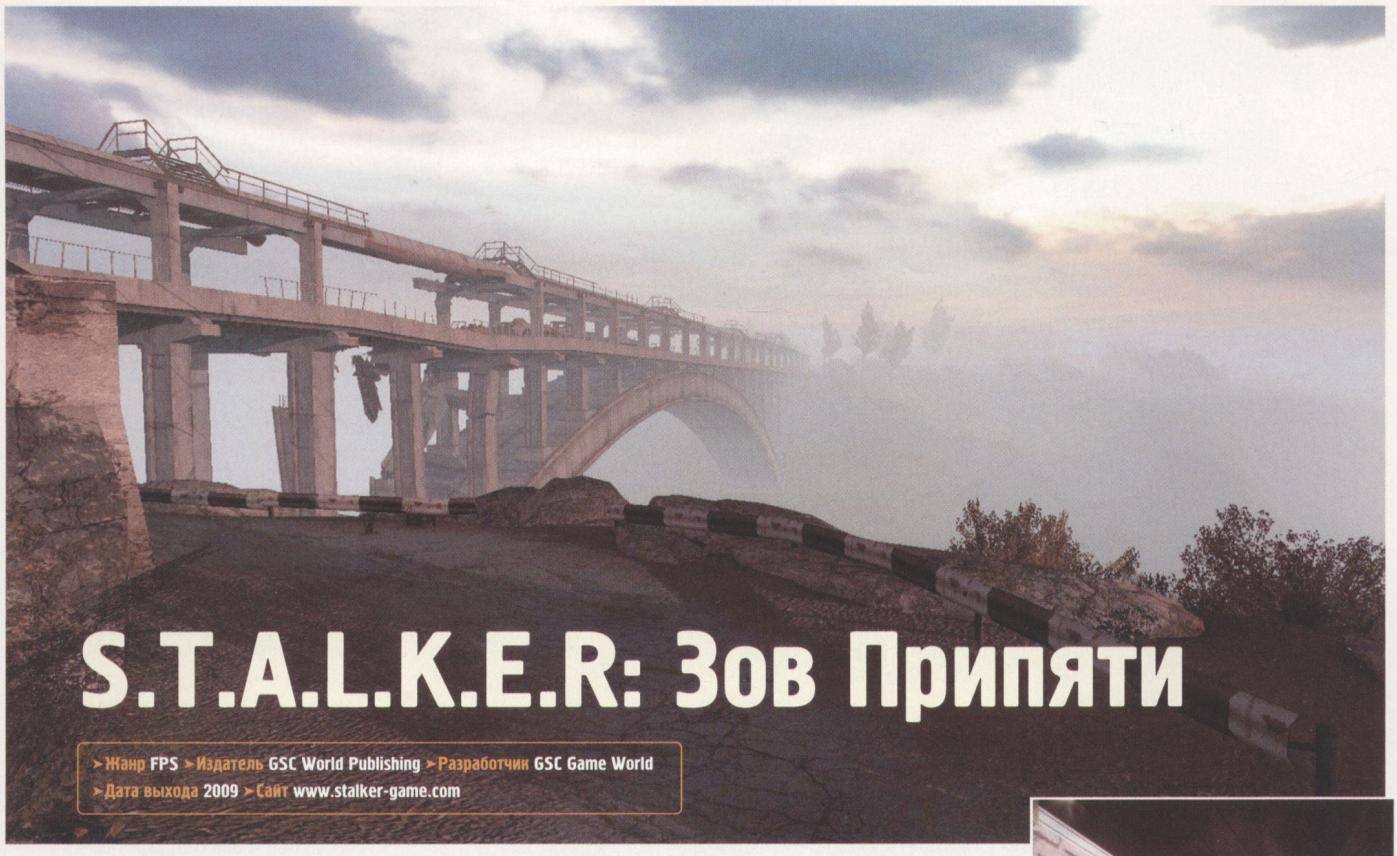
Увеличение количества источников дохода, конечно, поможет игровым издателям выжить, но останутся ли они игровыми? Логика бизнеса проста - вкладывай в то, что приносит больше прибыли. Куда потечет основная часть денег "Нового Диска" через годдва сказать сложно, но игр отечественного производства больше явно не станет.

Наше будущее - инди?

Сейчас нет сомнений, что после сезонного осеннего подъема поток российских игр иссякнет. Внешние команды будут отпущены на вольные хлеба и в массе своей на этих полях помрут с голоду, а внутренние студии сосредоточатся на немногочисленных беспроигрышных проектах, продажи которых гарантированы одним только названием. Между тем, в отсутствие непрерывного потока копеечного трэша, наполнить полки магазинов и карманы издателей будет практически нечем. Нынешней продукции отечественного игропрома с большим трудом хватило на то, чтобы набрать кандидатов на номинации КРИ. В таких условиях издатели пустятся во все тяжкие, и тут уж одному богу известно, где они найдут себе применение. Конечно, блокбастеры заокеанской выделки никуда не денутся, тем более что наличие собственной сети распространения в глазах западного издателя - это большое преимущество, но вряд ли можно рассчитывать на светлое будущее, перепродавая чужой продукт.

Ощущение от нынешней КРИ осталось тягостное. Но дело тут не в малом числе участников, отсутствии роскошных промо-акций и урезанном формате конференции - это вещи временные и объяснимые. А вот явная опасность выплеснуть вместе с мутной водой (которую, кстати, сами и организовали) младенца, удручает уже не на шутку. НИМ





S.T.A.L.K.E.R: Зов Припяти

➤Жанр FPS ➤Издатель GSC World Publishing ➤Разработчик GSC Game World
➤Дата выхода 2009 ➤Сайт www.stalker-game.com

"Я КРИ посетил бы только за то, что **S.T.A.L.K.E.R.** туда привозили", - проносится в голове, когда среди жиденькой поросли нынешних стендов изрядно сдавшей конференции обнаруживается уже хорошо знакомый фирменный закуток компании GSC. Холодильника "ЗИЛ", который стоял в прошлом году, не видно, да и радиола больше не играет, зато всю заднюю стену стенда через пролом в нарисованных кирпичах занимает панорама Зоны. Как всегда, за главных пионервожатых на стенде оказались наши старые знакомые: Олег Яворский и Валентин Елтышев из PR, оба в камуфляже. Здороваемся, радуемся встрече.

Время раннее, посетителей мало, один из двух демонстрационных компьютеров, на удивление, даже не занят. Пользуюсь случаем, роняю тушку на свободное место перед монитором и загружаю сделанный кем-то сейв. Рядом подсаживается Олег, готовый ответить на возникающие вопросы. Пока уровень подгружается, сразу задаю первый: "Какая машина-то? На чем играем?" Выясняется, что под капотом системника прячется нечто монструозное, с многочисленными ядрами, гигабайтами оперативки и видюхой GTX 285. Ну, что ж, значит, тормозить точно не будет, даже несмотря на монитор дюйма этак в 24.

Экран загрузки пропадает, и перед взором предстает локация Затон - одна из трех основных в **"Зове Припяти"**. Тихонько присвистываю: с пригорка, на котором стоит альтер эго, открывается шикарная панорама высохшего русла реки. Где-то далеко, на пределе видимости, из дымки поднимается противоположный берег. Все остальное - надо понимать, игровая территория. Открываю карту - да, действительно, этакая проапгрейженная версия "Болот" из **"Чистого неба"**: расширенная и улучшенная. Тут и там из бывшего дна, ныне поросшего кустарником, торчат старые лодки и корабли. Трухлявая плоскодонка поблизости, чуть дальше - небольшой ржавый буксир, а совсем вдалеке - остов какого-то грузового крупнотоннажного судна. Довершает величественную постапокалиптическую картину мерно кружащая в небе стая птиц.

Затон. Как видно на снимке, мореходство сильно затруднено

На стенде у нового "Сталкера" можно было найти несколько ценных артефактов

Тормозов в отображении графики при этом действительно не наблюдается.

- Так на какой системе это все нормально заработает? - уточняю у Олега.

- Ну, вот смотри: движок мы немного доработали, оптимизацию, по сравнению с **"Чистым небом"** повысили. В то же время добавилось больше пространств, так что... у тебя какая карточка?

Уже третий год снорк искал по Зоне противогазную сумку...

Хозяин! Надоело за гранатами бегать, дай нож погрызть, что ли!

- 8800 GTS. **"Чистое небо"** подтормаживало.

- Ну, значит, и **"Зов Припяти"** будет так же... тормозить.

Спускаюсь со склона в само русло. Опасливо обхожу встречающиеся лужи, уточняю, не радиоактивны ли. "Здесь нормально", - говорит Олег. Добегаю до чуть завалившегося на бок буксира, пытаюсь зайти внутрь. Опаньки, а вот тут фонит, к тому же еще и лестница в рубку поломана, не забраться. Вылетаю наружу, отбегаю на безопасное расстояние и открываю инвентарь, чтобы слопать местный "антирад". О, а инвентарь-то уже другой.

Во-первых, он сдвинут на правую сторону экрана. Во-вторых, в интерфейсе появился хотбар с пятью ячейками. Можно сложить туда всевозможные аптечки в произвольном порядке, чтобы пользовать их в любой момент клавишами F1-F5. В-третьих, оружейных слотов только два - по обе стороны от "куклы" персонажа. Вложить в них можно любые стволы, и затем быстро менять одним нажатием 2 или 3. Для всего остального арсенала, как обычно, придется лезть в рюкзак и производить манипуляции по смене вручную. Но это что касается огнестрела. А вот нож и гранаты по-прежнему занимают положенные циферки 1 и 4.

Степень изношенности оружия отображена специальной шкалой прямо под изображением стволов в рюкзаке - то есть наводить мышку и ждать, пока откроется окно подсказки, не надо. Правда, шкала изношенности точной информации не дает: она поделена на десять частей и отображает только десятки. То есть восемь делений на шакле соответствует в 80 с чем-то процентам износа оружия. А уж 82 или 87 - неизвестно, для точных чисел все равно приходится смотреть подробную информацию.

Разобравшись с инвентарем, лезу для очистки совести еще и в КПК. На экранчике - карта с тремя большими квадратами главных локаций: Затон, Припять и завод "Юпитер". Уточняю, есть ли еще территории, куда можно попасть. Олег показывает куда-то вниз карты и поясняет: "Там еще две небольшие". Спрашиваю, можно ли прямо сейчас посмотреть что-нибудь, кроме Затона. Выясняется, что остальное пока не в таком финальном качестве. Ладно, побегаем по Затону.

Снова изучаю карту на КПК. Обнаруживается, что по всем локациям хаотично разбросано с полдюжины желтых сигнальных значков. В списке заданий они обозначены как места крушения вертолетов той группировки военных, которую надо найти нашему герою. Вот, стало быть, как будет строиться основной сюжет, понятненько.

Добредаю до небольшого судна, в боку которого проделана дверь. Пытаюсь открыть, и в этот момент кто-то изнутри жахает по ней из дробовика. Отскакиваю в сторону, опасливо заглядываю внутрь. Там стоит одинокий нейтрал, у ног которого крутится псевдопес. Явно ручной. Оба-на, что-то новенькое.

Подхожу, общаюсь с нейтралом, в диалоге всплывает предложение отвести к ближайшему вертолету. Отчего бы не воспользоваться?

Далее - неожиданная кат-сцена: мы оказываемся где-то на берегу,

Костюм и шлем теперь разделили на отдельные детали экипировки

камера показывает, как наш проводник пробегает посреди огненных аномалий и в прыжке ныряет в... телепорт. Получаем обратно рычаги управления, ныряем следом и очухиваемся уже у южного края локации, на отдельно стоящем крутом пригорке. В сотне метров лежит фюзеляж вертолета. Быстро выясняется, что кроме как через телепорт, больше на этот пригорок никак не забраться. Ага, стало быть, нас натаскивают общаться с местным населением, иначе сюда попасть не получится. Интересно, а как сюда можно попасть, если проводника нечаянно завалить при первой встрече?

- Эй, нейтрал, я тут нашел артефакт "зажигалка". У тебя артефакта "сигарета" не найдется?

Справа от вертолета, у насыпи, по-видимому, свили гнездо снорки. Потому что выскакивают они сразу втроем. Отбиваюсь, лечусь, подхожу к остову вертолета. Небольшая кат-сцена с размышлениями героя вслух, и можно идти дальше. Обшариваю тела поблизости, получаю полноразмерный АК.

Начинает моросить - текстура на оружии изменяется: ствол становится мокрым и начинает характерно поблескивать. Не припоминаю такого в предыдущих играх.

Подбегаю к какому-то небольшому комплексу зданий, слышу, как с крыши неизвестный кричит: "Слышь, сталкер, оружие-то убери!". Решаю посмотреть, как будет действовать AI в перестрелке, открываю огонь. AI действует так себе - не умнее, чем раньше. Был момент, когда во время перезарядки неудачно выскочил на одного из противников практически нос к носу. Так тот не стал стрелять и зачем-то, чуть не задев меня плечом, ринулся в дверной проем, забежал в здание и присел у окна, причем спиной ко мне.

Но совсем чернить AI не буду: в другом случае меня лихо положили, дождавшись, когда я выскочу из-за угла.

Кстати, из КПК пропала закладка отношений с кланами. Но когда после упомянутой маленькой победоносной войны дошел до другого лагеря этих же сталкеров, меня начали "морщить" без лишних разговоров. Видимо, фракции все же будут памятливые.

Напоследок, удалось посмотреть на нового монстра - бюрера. Точнее, посмотреть как раз не удалось (как сказал Олег, бюреры почти прозрачные, заметить их сложно), зато он славно покидался в меня ящиками и бочками, поднимая их в воздух силой мысли. Для таких случаев в интерфейсе появился специальный индикатор, показывающий, как хорошо вас видит монстр. Если перемещаться по чуть-чуть, мелкими шажками, то бюрер, чувствующий движения, вас не заметит. А если рвануть напрямую, мелкие объекты поблизости тут же поднимаются в воздух и начинают пикировать прямо на макушку.

Пока разбирался с бюрером, прозевал сообщение о надвигающемся выбросе. Поэтому добежать до услужливо помеченного на карте ближайшего схрона вовремя не успел.

Тут пришлось вернуться в реальность и уступить место накопившейся очереди других желающих.

P.S. Эти и другие приключения в бета-Зоне **"Зова Припяти"** вы увидите в десятиминутном HD-ролике, на прилагаемом к журналу DVD.

Андрей ЩУР НИМ

Две сорванные башни

➤Жанр **Action** ➤Издатель **1С** ➤Разработчик **Gaijin**
➤Дата выхода **2009** ➤Сайт **dsb.games.1c.ru**

На самом деле, сорванных башен, конечно, было не две, а гораздо больше. Имеются в виду "башни" ответственных за проект разработчиков. Даже по итогам краткого знакомства с игрой во время прошедшей КРИ можно смело утверждать, что по сравнению с ней "Братва и кольцо" покажется невинным детским квестом.

Убивающий зеленых демонов и прыгающий через лазерные лучи майор Пэндальф. Глюки хоббитов, обставленные в виде аркадных забегов а-ля **Sonic**. Поездки на танке и битвы верхом на боевом рохляндском козле. Шагающие гигантские роботы из Star Wars. Сцены сменяют друг друга, и каждая оказывается еще безумнее предыдущей. Даже начинаешь задаваться вопросом, а как же во всю эту катавасию можно играть. Как выяснилось прямо не отходя от стенда - запросто. И хотя продемонстрированные уровни показали, что каких-то геймплейных глубин от "Башен" ждать не стоит - плескаться придется на аркадном мелководье - для выброса агрессии, накопившейся за долгий рабочий день, этого может оказаться вполне достаточно.

Совсем озверел Черный Абдулла! Ни своих, ни чужих козлов не жалеет

Что касается структуры миссий, то игра во многом напоминает **"Братву"**. При первом прохождении придется выбирать одного из нескольких персонажей, при всех последующих можно брать абсолютно любого. Осталась и прокачка: расти над собой Федор Сумкин сотоварищи будут в обмен на собранное по ходу монстрозабойного процесса золото.

Последний штришок - вступительные тексты перед миссиями наговаривает сам Дмитрий "ст о/у Goblin" Пучков.

Александр ВАСНЕВ НИМ

Folio Verso

➤Жанр **Visual novel** ➤Издатель **Не объявлен** ➤Разработчик **Sine Causa**
➤Дата выхода **Не объявлена** ➤Сайт **www.sinecausa.com**

Однозначно лучшей игрой на "Ярмарке проектов" стала весьма любопытная разработка Sine Causa - студии из трех человек, не на шутку увлеченных фотографией.

Folio Verso (в переводе с латыни - "следующая страница") - оригинальная графическая новелла. Казалось бы, что может быть оригинального в графической новелле? Оказывается, может. Например, отсутствие нарисованных персонажей и бэкграундов, которыми так славятся японские dating sim'ы (в народе - "симуляторы даватинга"). Сразу стоит отметить, что в FV никакого секса не будет, поэтому поклонники "Рандеву с незнакомкой" могут спокойно проходить мимо.

Геймплей завязан на чередование стильных черно-белых фотографий, что вызывает отдаленные ассоциации с видеоквестами начала-середины девяностых. Особой оригинальностью он, впрочем, не поражает: чтение реплик персонажей и выбор одного из предложенных вариантов ответа или действия - все строго по канонам жанра. Разумеется, рассчитанная на пятичасовое прохождение игра подразумевает несколько разных финалов, зависящих от принятых игроком решений. Создатели не исключают добавление квестовых элементов, вроде блокнота для записи важных событий и простеньких манипуляций с предметами.

Про сюжет известно мало. Игрок выступает в роли журналиста, пишущего статью о неких странных событиях, происходящих в городе. Как нам по секрету сказали создатели, никакой мистики не предвидится, зато будет хорошая детективная история с философским подтекстом и "психологизмом". Что немаловажно, ведь главная привлекательность любой графической новеллы для игрока заключается в детально проработанных характерах персонажей и захватывающем сюжете. Sine Causa говорят, что и то, и другое у них есть. Нет только издателя. Которого мы им искренне желаем поскорее найти.

- На что жалуетесь, уважаемый?
- На отсутствие издателя

Владимир Пуганов НИМ

U-WARS

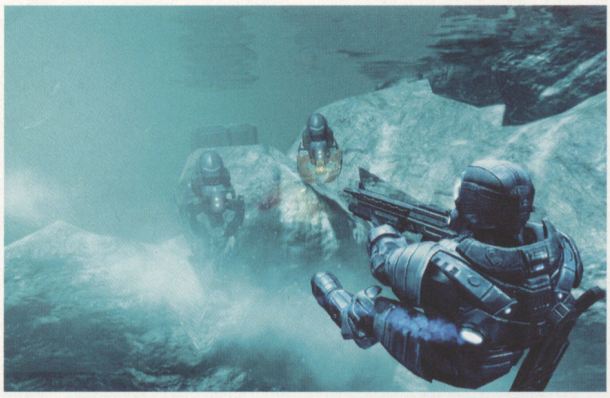
➤Жанр **TPS** ➤Издатель **ND Games** ➤Разработчик **Biart Studios**
➤Дата выхода **Конец 2009** ➤Сайт **www.uwar-game.com**

U-WARS[1] - один из самых любопытных отечественных проектов, разрабатывающийся вот уже несколько лет. Тем приятнее было видеть его в добром играбельном здравии на КРИ, стремительно преодолевающим все рифы на пути к релизу.

Генеральный директор Biart Константин Попов поведал нам, что сюжетная завязка (подробно расписанная на сайте игры) про террористическую группу Golden Hawk и противостоящее ей антитеррористическое Содружество, скорее всего, утратит актуальность. Разработчиков не очень-то устраивает поднадоевший всем сюжет о политических заговорах, терактах и хороших парнях, борющихся со всем этим безобразием. Сценарий планируется переписать. А вот геймплей, наоборот, придерживается старой концепции, претерпевая улучшения и изменения разной степени значимости.

Если попробовать охарактеризовать **U-WARS** в двух словах, то перед нами "**Gears of War** под водой". Отважный водолаз, исследуя морские глубины, отстреливает хищников, дроидов и других отважных водолазов. Иногда прячется, например, за колоннами. Поскольку большая часть игры проходит в воде, укрыться можно как у основания колонны, так и у ее верхушки - как сподручнее. Нечто похожее, кстати, ожидается и в **Dark Void** от Capcom. Что касается сухопутных уровней (прохождение которых занимает примерно 30% всего игрового времени), то тут сходство с "Гирями" становится еще очевиднее.

1. *Когда-то игра называлась Underwater Wars, а до того еще и Spearfishing*



Ихтиология была потрясена открытием новых обитателей подводного мира

Главному герою полагается приличное количество спецумений, среди которых есть ускорение, позволяющее преодолевать расстояние от укрытия к укрытию в кротчайшие сроки. Любопытная роль отведена и такому, казалось бы, нехитрому устройству, как гарпун: с его помощью можно ловить и перепрограммировать дроидов, после чего железяки начинают расстреливать всех, кроме нас. Процесс взлома осуществляется по-биошоковски - мини-игрой.

Не чужд дайверу из **U-WARS** и рукопашный бой. После встречи игрока с другим подводником запускается скриптовая сценка, в которой необходимо выбивать появляющуюся на экране комбинацию кнопок. В лучших традициях современных слешеров.

Техническая сторона проекта "на бумаге" способна вызвать уважение. Движок BiEngine "сотрудничает" с DirectX 10, знаком с аппаратной обработкой физики (PhysX) и накоротке с более чем полутора десятками современных графических технологий. На деле игра не дотягивает по графике до той же **Gears of War**, зато интерактивность в ней куда выше, чем в первой части эпиковских "Гирь".

Вода интересно преломляет лучи света, но до уровня **BioShock**, в котором, как известно, самая красивая аш-два-о, не дотягивает. По крайней мере, пока.

Разработчики **U-WARS** делают главную ставку на консоли. Отсюда и поддержка столь нелюбимого писишниками автоприцеливания. Тем не менее, проект вырисовывается необычный, ведь вот так с ходу сложно вспомнить другой подводный экшен, вышедший за последнее время. Не считать же убогую **Jaws** подводным экшеном? Если Нептун будет милостив, то броситься в омут с головой можно будет уже в конце этого года.

Владимир Пуганов НИМ

Зверики

➤Жанр **MMORPG** ➤Издатель **Акелла** ➤Разработчик **Bit Games**
➤Дата выхода **Лето 2009** ➤Сайт **www.zveriki.com**

Что?! Опять "вискас"?..

До посещения стенда "Акеллы" казалось, что единственная не затронутая в MMORPG тема - это игра про людей, проводящих все свободное время за MMORPG. Однако в данный момент на всех парах к бета-тестированию приближается новый, не имеющий аналогов, как уверили представители издателя, многопользовательский проект. Посвящен он домашним животным.

На выбор предоставляется десять пород собак (планируется, что в будущем компанию им составят кошки и прочие хомячки). У каждого "зверика" имеется список потребностей, очень похожий на тот, что присутствовал в **The Sims**. Еда, отдых, развлечения, общение с хозяином и прочее в том же духе. Кроме того, пета можно дрессировать. Механика проста - даете питомцу команду, если он выполняет ее правильно, то получает в награду косточку. Попутно прокачивает соответствующий навык, что пригодится для участия в конкурсах вместе с питомцами других игроков. Кто лучше и четче выполняет команды в них - тот и победил. Разрешается посостязаться и на беговой дорожке - тут успех будет зависеть от того, насколько отдохнувшим вышел на старт питомец, а также от ловкости пальцев хозяина, поскольку по ходу забега придется пройти мини-игру, во многом напоминающую **Guitar Hero**.

Выглядят **"Зверики"** в полном смысле этого слова казуально, то есть простенько и неброско. В соответствии с неписанными законами жанра игра будет условно-бесплатной. За микротранзакции можно, например, продлевать срок жизни питомца и нанимать специальную сиделку, которая будет ухаживать за ним, если вам вдруг приспичит уехать в отпуск. Как говорится, мы ответе за тех, кого приручили.

Александр ВАСНЕВ НИМ

Collapse: Ярость

➤Жанр **TPS/Slasher** ➤Издатель **Buka** ➤Разработчик **Creoteam**
➤Дата выхода **4 квартал 2009** ➤Сайт **www.collapse-game.ru**

...сколько я зарезал, сколько перерезал... И как же мне все это надоело!

Вышедший осенью 2008 года **Collapse** оказался весьма и весьма приятной комбинацией пострелушек из разнокалиберного оружия, длительных зарубок на ближней дистанции с применением верного видоизменяющегося меча и боссов, требующих для убийства чуть большего, чем ведро патронов в их сторону. Игроками **"Коллапс"** тоже был принят благосклонно, поэтому анонс адд-она, где предстоит заниматься все тем же, был лишь вопросом времени.

Аномалия разлетелась по Свалке мелкими кусками, из которых полезли новые орды монстров; военные объявили последнюю и решительную попытку поставить все дело под контроль и направили на закрытую территорию новую группу войск, пообещав в случае их гибели накрыть Свалку атомным ударом. В такой обстановке и предстоит действовать Родану, опять не понимающему ничего из происходящего, в том числе и откуда у него взялась новая способность - та самую "Ярость".

Поскольку происхождение этой зловещей Ярости не раскрыто сюжетом, выглядит она не слишком свежо: экран окрашивается красным, игра слегка замедляется, а Родан начинает разбивать врагов в кровавое крошево за пару ударов. Да, расчлененка будет одним из новых пунктиков игры, правда, полюбоваться на нее пока не удалось - не доделана.

Точно так же на стадии разработки пока находится и другое важное нововведение: прокачка навыков. Левелапы Родан брать не будет, но по ходу переработки всех встречных в фарш используемые приемы и энергоудары будут становиться все полезнее и полезнее; правда, на качественно новый уровень полезности, судя по отсутствию особого энтузиазма на этот счет у разработчиков, им выйти не суждено.

Зато монстров изменения почти не коснутся - они все так же будут железобетонными, агрессивными и не слишком умными. Даже солдатам, с которыми Родану придется столкнуться снова, ИИ переписывать не станут, поэтому нам в очередной раз придется наблюдать, как они покидают свои удобные позиции и по одному идут выкуривать окопавшегося неподалеку героя.

Но поругать разработчиков хочется за другое. В игре не будет Елены! Товарищ дней суровых, информатор и местами даже спасительница бурные события первой части если и пережила, то явно не в том состоянии, чтобы появиться в адд-оне. Поэтому проходить **"Ярость"**, которая, как обещается, по длине будет немногим уступать оригиналу, придется без возможности позвонить подруге.

Iniel НИМ

© 2008 The Codemasters Software Company Limited ('Codemasters'). Все права защищены. 'Codemasters'® является зарегистрированным товарным знаком Codemasters. 'Fuel'™ и логотип Codemasters являются товарными знаками Codemasters. Все остальные права и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев и использованы по лицензии. Разработка Asobo Studio S.a.r.l., издается компанией Codemasters. Исключительные права на издание и распространение программы для ЭВМ на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «Новый Диск», www.nd.ru, 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д.10, корп.1, телефон (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: zakaz@nd.ru.

реклама

World of Tanks

➤Жанр **MMORPG** ➤Издатель **Wargaming.net** ➤Разработчик **Wargaming.net**
➤Дата выхода **TBA** ➤Сайт **www.worldoftanks.ru**

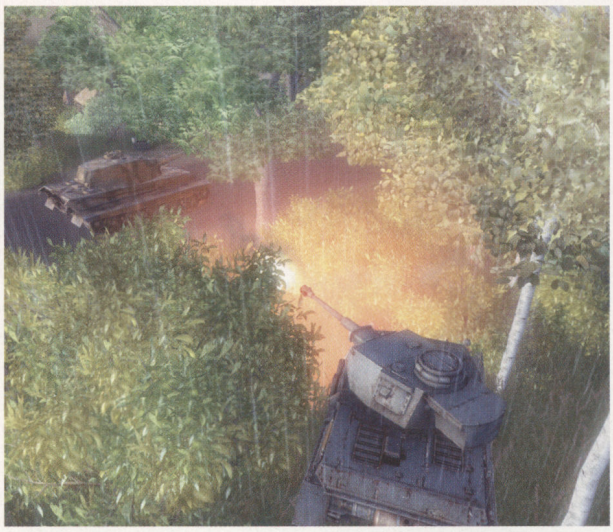
Раз, два, три, четыре, пять - я иду искать. Кто не спрятался - я не виноват

Компания Wargaming.net развила прямо-таки нечеловеческую активность на ниве виртуализации всего гусенично-бронированного и теперь сыплет пресс-релизами один другого сенсационнее. Не успели мы прийти в себя после анонса Square Enix в качестве издателя грядущей **Order of War**, как наши белорусские братья выдали на-гора не менее экзотическую новость: Wargaming.net разрабатывает MMO-игру про танки. Мы всей редакцией гадали и так и эдак, какой из танков Второй мировой лучше умел дебафить, а который - удерживать агро мобов, но к общему мнению так и не пришли. Единственное, на чем мы сошлись единогласно, что фармить грузовики и бронетранспортеры в окрестностях нубского гаража до получения уровня подполковника нам как-то не очень хочется.

"Никого фармить не придется", - успокоил уже знакомый вам по интервью про **Order of War** *(см. прошлый номер)* Николай Небышинец. Оказалось, что ролевую модель в **World of Tanks** планируется организовать примерно так, как это сделано в популярной среди хардкорно-морских игроков **Navy Field**. Для тех, кто не теряет самообладания при виде фотографии главных калибров линкора "Ямато", поясним: представьте себе такой **Demigod**, в котором вы выбираете полубога и идете с ним на арену зарабатывать золото и очки престижа. Презренный металл вы тратите между боями на всякие апгрейды, а растущая репутация позволяет вам рекрутировать полубогов покруче. Но это только в общих чертах, детали же весьма самобытны.

На первых порах предполагается ввести в конфликт только две страны: СССР и Германию. Выбрав сторону, игрок попадает в гараж, где ему дают нубскую танкетку и немного денег на апгрейд. Пока что озвучены три игровых класса: легкий танк-разведчик, средний или тяжелый танк и самоходка. Модернизировать можно практически все, начиная мотором и главным калибром, и финишируя всякими противокумулятивными экранами. Впрочем, никаких лазерных дальномеров и реактивных ускорителей не ждите - все будет в строгих исторических рамках. Более того, набор запчастей к каждому шасси планируется ограничить теми устройствами, которые реально присутствовали на модификациях данной модели. Помимо самого "железа" развивать придется и "софт", то бишь экипаж, от уровня навыков которого будет зависеть скорость передвижения, проходимость, кучность стрельбы, дальность обнаружения противника и еще куча разных параметров. Помимо этого какое-то количество денег уйдет на пополнение боезапаса, который будет неоднороден как по свойствам,

Опять сосед свой "Хеншель" напротив калитки припарковал!



Из засады - нечестно!

так и по стоимости. Поскольку весь процесс во многом упирается в деньги, игроку придется серьезно подумать, прежде чем потратить дорогущий кумулятивный снаряд на трехгрошовую танкетку или рискнуть приличной суммой, уплаченной за подкалиберный, стреляя с неудобного ракурса по удаленной цели.

Относительно режимов игры информации пока немного. Определенно будет кооператив, в котором взаимодействие машин различного тоннажа и назначения должно, по идее, стать определяющим фактором победы. С максимальной численностью команды разработчики еще не определились, поэтому представить хотя бы примерно динамику боя пока невозможно. Другой, более глобальный режим боев обещан на уровне противостояния кланов. Там, якобы, будет происходить некая территориальная война с захватом ключевых объектов. Что за территории, какие-такие ключевые объекты и зачем они нужны, авторы, кажется, и сами еще не знают. Однако, судя по тому, что рассматривается возможность введения командного планшета, через который гильдмастер будет наблюдать за боем и, быть может, раздавать команды участникам рейда, и почти уже решенному вопросу о наличии у доверенных бойцов возможности кастовать авиацию и прочие AoE-спеллы, масштаб у клановых битв планируется с размахом.

Экономическая модель определена окончательно, и это будет Free2Play. Причем все основные модели техники и апгрейдов можно будет настрелять и вручную, а вот за возможность покататься на какой-нибудь экзотике весом тонн эдак под двести придется реально раскошелиться (в смысле реальными деньгами).

Ух ты, атомные снаряды в магазин завезли? Нет, это я после С.Т.А.Л.К.Е.Р.а скин сменить забыл

Стоит только пройтись по всяким бронесайтам и танкофорумам, как станет отчетливо ясно, что аудитория у будущей **World of Tanks** огромна. Активность танкофилов на официальном форуме игры свидетельствует о том, что проект целевой аудитории интересен. Лишний раз изучив различные игровые базы, мы не смогли обнаружить MMO-игр сходной тематики, то есть и с точки зрения конкуренции все в ажуре. Казалось бы, коммерческое будущее амбициозного проекта Wargaming.net представляется совершенно радужным. Однако на пути к безоговорочному успеху **World of Tanks** расставлено несколько противотанковых мин, которые придется аккуратно объезжать.

Во-первых, ядро целевой аудитории - это закоренелые хардкорщики, доходящие порой до абсурда в малозначительных деталях[2]. Как они воспримут довольно легковесную механику и систему расчета повреждений (а сложной физики от используемого движка от Big World ожидать не приходится) - вопрос далеко не праздный.

Во-вторых, более или менее строгая историчность, которой вынуждены придерживаться авторы, больно ударит по двум основным элементам геймплея, ограничив простор для технического творчества в гараже для любителей экспериментов типа "а что если "Шерману" прикрутить башню от Т-34?" и существенно снизив динамичность игры. Немногие за пределами бронефильской тусовки знают, что танковый бой середины прошлого века мало походил на лихие зарубы в **Battlefield**. Стрелять с ходу, перескакивать пригорки, носиться по карте, аки Шумахер по Монако, тут не светит. Плюс исторически ограниченный боекомплект не предполагает стрельбы очередями от бедра. Как поведут себя в таких условиях полуказуальные игроки, избалованные высокой динамикой командных шутеров, заранее не угадаешь. Зато как отреагируют на лишние 10 км/ч "Тигра" или полуторный боезапас ИСУ-152 закоренелые бронефанаты - известно заранее.

Впрочем, особой озабоченности насчет будущего этой игры у нас нет. Все-таки **World of Tanks** - это не первый опыт общения Wargaming.net с варгеймерами (извините за тавтологию), они на этом деле Massive Assault съели. А потом разработчики не скрывают, что они не только открыты для диалога с тусовкой, но и хотели бы его развивать, совершенствуя и дополняя игру уже после релиза. Кто знает, может быть, когда-нибудь **World of Tanks** дорастет до состояния единого виртуального поля боя, где будет место и танкистам, и пилотам, и любителям просто пострелять из окопа по себе подобным.

Гнэл УНАНЯН НИМ

2. Например, один из наших читателей на полном серьезе писал в редакцию письма о том, что "Искусство войны: Африка 1943" недостоверна, поскольку немцы в Африке в шортах воевать не могли. Во всех мемуарах написано, что ночи в том году в Тунисе были холодными, а тут немцы в шортах! Смехота!

Текст: Андрей ЩУР

Продлить удовольствие

Главной проблемой разработчиков с некоторых пор стал вопрос: как же удержать человека за экраном, как продлить ему впечатления от игры? То есть сделать так, чтобы он играл и играл, и ему было интересно. Ведь основная механика, закладываемая в основу геймплея, рано или поздно изучается полностью, а значит, неизбежно надоедает через довольно короткий отрезок времени. Как тут выкрутиться? Как заставить этого ушлого юзера еще раз клацнуть мышкой на иконке с игрой, когда ее сюжет и основные возможности изучены? Ради этого приходится выдумывать и вставлять в игру всякие побочные штуки.

Одной из первых таких свинцовых примочек к геймплею были секреты. Секретные уровни, ништяки за ненастоящими стенами, и прочая, и тому подобныя. Идея применяется и по сей день, причем довольно успешно (частично эволюционировав в награды, достижения и прочие рюшечки). Но только далеко не каждый игрок захочет перепроходить все заново ради того, чтобы получить рокет-лаунчер на третьем уровне вместо пятого, или дополнительную виртуальную звездочку на такие же виртуальные погоны.

Примерно из тех же дремучестей времени машет лапкой идея создавать огромные уровни, которые приходилось проходить часами, тратя целые тетрадки на зарисовывание хитроумных карт. Ныне такой подход удлинения игрового времени успешно сдох - потому что бегать по лабиринтам, уподобляясь лабораторной мыши, скучно, и потому что делать сегодня подобные уровни слишком трудоемко из-за запредельных требований к качеству проработки. Это какой-нибудь **Hexen** мог позволить себе полную абстракцию, где дорожки прокладывались черт знает как и куда среди однообразно покрашенных стен. Теперь такое уже не пройдет. И слава богу.

Самым популярным на сегодняшний день способом продлить игру является мультиплеер. В представлении не нуждается, и вообще тема настолько обширная, что даже трогать ее тут не буду. Отмечу только, что за 15 лет с момента начала активного применения в шутерах эта фишка успела и развиться, и заматереть, и почти растерять свое первоначальное предназначение. В том смысле, что наличие режима мультиплеера теперь вовсе не означает, что жизнь игры будет продлена на энное количество часов. Далеко не каждый экшен, будучи хорошим в сингле, становится популярным сетевым развлечением - примеров тому столько, что и перечислять не хочется.

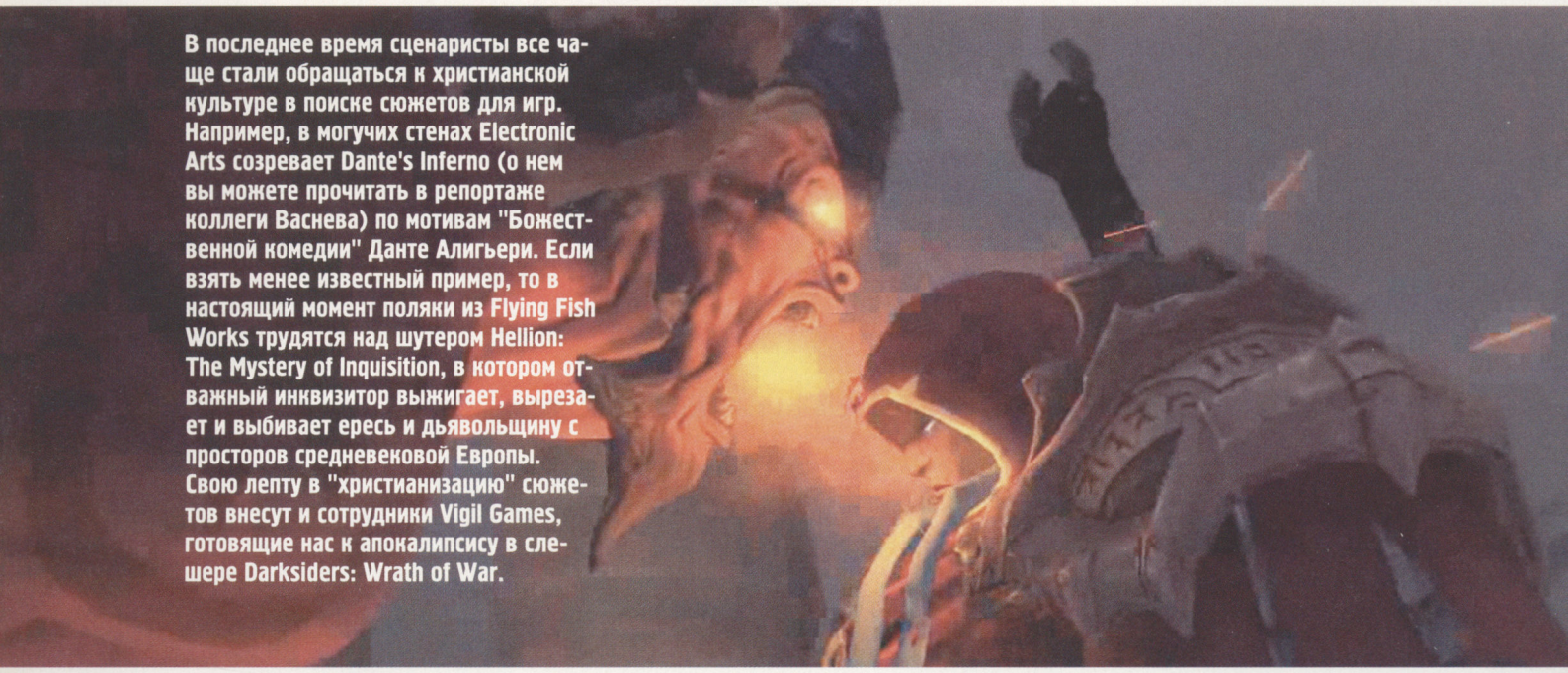
Наконец, вспоминается еще одна хорошо известная идея по увеличению периода полураспада игры - редактор. Мысль, безусловно, правильная: дать игрокам инструменты, чтобы они сами возились с игровыми составляющими и ваяли себе на радость что-то новое. А сама игра при этом оставалась бы на слуху еще месяцы и годы. Долгое время с идеей редактора носились повсеместно, пытаясь сделать SDK (инструментарий девелопера) чуть ли не такой же обязательной частью любой успешной игры, как и мультиплеерный режим.

Однако сейчас и по поводу редактора розовые мечтания разработчиков и издателей поуменьшились. Сил на создание хорошего и понятного любому набора инструментов уходит множество, а отдача порой мизерна: далеко не у каждого юзера есть желание игру модернизировать, да и прямые руки встречаются довольно редко. И порой выходит так, что в редакторах потом возятся сами разработчики, создавая карты для бесплатных мап-паков.

Что там еще остается? А, собственно, все. Точнее, ничего. Не припоминается как-то больше расхожих способов, дающих возможность продлить удовольствие от игры. Только курьезные идеи, вроде упомянутой недавно разработчиками **ArmA2** возможности редактора выставлять на карте не только бойцов, но и животных. И передавать управление ими в руки игрока. То есть ничто не помешает создавать сценарии, где один будет управлять охотником, а другой - кабаном или козлом (на эту тему народ на форумах уже успел поглумиться, рассуждая об отрядах кабанов, которые будут загонять охотников и координировать действия по рации).

Но если серьезно, то получается, что при всем развитии графических и маркетинговых технологий, изучение такой важной штуки, как длительность интереса к игре, до сих пор находится в средневековом состоянии. Странно, правда?

НИМ



В последнее время сценаристы все чаще стали обращаться к христианской культуре в поиске сюжетов для игр. Например, в могучих стенах Electronic Arts созревает Dante's Inferno (о нем вы можете прочитать в репортаже коллеги Васнева) по мотивам "Божественной комедии" Данте Алигьери. Если взять менее известный пример, то в настоящий момент поляки из Flying Fish Works трудятся над шутером Hellion: The Mystery of Inquisition, в котором отважный инквизитор выжигает, вырезает и выбивает ересь и дьявольщину с просторов средневековой Европы. Свою лепту в "христианизацию" сюжетов внесут и сотрудники Vigil Games, готовящие нас к апокалипсису в слешере Darksiders: Wrath of War.

Darksiders: Wrath of War

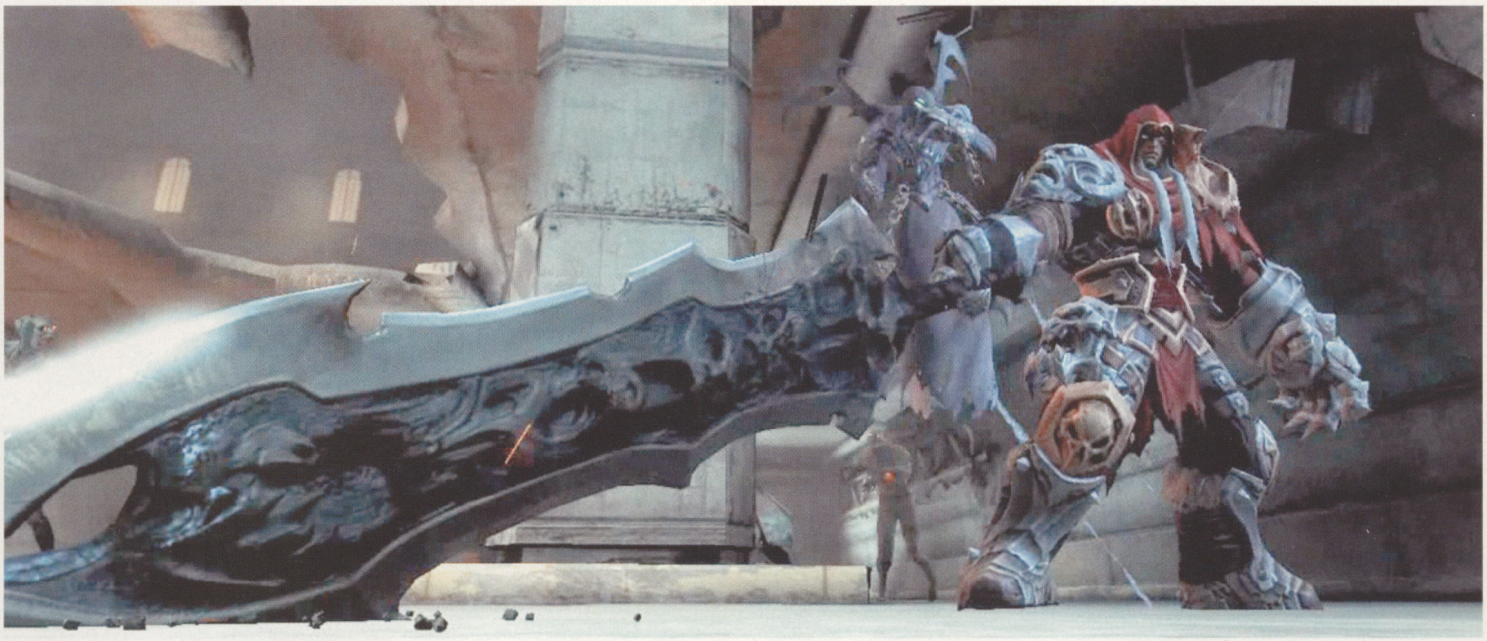
Текст: Владимир ПУГАНОВ

И вышел другой конь, рыжий; и сидящему на нем дано взять мир с земли, и чтобы убивали друг друга; и дан ему большой меч.
Откровение. Глава 6, строка 4

В прочем, **Darksiders** имеет к "Откровению Иоанна Богослова" примерно такое же отношение, как **Devil May Cry** - к "Божественной комедии" (т.е. весьма косвенное). Чтобы более-менее понять смысл "Откровения", нужно обладать колоссальным багажом знаний, который если у Vigil Games и имеется *(в чем мы, почему-то, не уверены - прим. ред.)*, то применения в игре не найдет. К тому же у первоисточника так много трактовок, что создатели не побоялись добавить к ним и свое понимание древнейшего текста.

Главным героем **Darksiders** стал один из всадников апокалипсиса по прозвищу Война. Что и говорить, наиболее подходящая кандидатура из всей четверки. Сложно представить себе слешер, в котором игрок управляет Голодом (главная задача - уничтожить посевы и сжечь амбары), или Мором (зарази чумой десять NPC). Согласно сюжету, предсказываемый веками апокалипсис таки случился. После того, как "Агнец снял первую из семи печатей", появились всадники, и "небо скрылось, свившись, как свиток; и всякая гора и остров двинулись с мест своих". В роли Войны игроку предстоит покончить с человечеством, что весьма необычно, поскольку геймерам куда привычнее роль всяких спасителей-избавителей. Перебив всех гомо сапиенс с помощью трех коллег, Война становится свидетелем битвы демонов и падших ангелов, развернувшейся на руинах Земли. Можно было бы порубить и их, раз пошел такой конец света, однако по неназванным разработчиками причинам Война впадает в немилость Богу и, утратив большую часть своей силы, остается на Земле. Ввиду "увольнения", опальному божьему карателю предстоит "сплясать и нашим и вашим", т.е. сражаться как на стороне демонов, так и на стороне падших ангелов, и вернуть себе былое могущество.

↗ Кому-то вынесли мозг. Мозг зажил самостоятельной жизнью и пытается вынести героя



- Не читал я вашего Фрейда

Внешность Войны не имеет практически ничего общего с новозаветным описанием. В **Darksiders** он слегка смахивает на Артаса из **WoW**: капюшон, седые волосы, внушительного размера доспехи и по-японски большой меч. Дополняет глуповато-комиксный образ наколенник в виде черепа и белые буркала без зрачков. Сексапильные и совсем падшие ангелицы, разумеется, тоже присутствуют.

Всадник по имени Война

При мимолетном взгляде **Darksiders** может показаться обычным слешером: красивым, ураганным и эффектным. В могучих руках героя побывает большое количество разнообразного оружия. Кроме здоровенного меча, немало жизней заберет энергетический хлыст, пулемет Гатлинга, метательные лезвия и еще несколько необъявленных орудий смертоубийства. Каждому инструменту полагается несколько слотов, в которые с помощью специального персонажа можно засунуть всякие полезные камушки, собранные по ходу резни.

Впрочем, и без клинков всадник способен на многое. Если поблизости от Войны стоит оставшаяся от людей машина, то можно не сомневаться, что она будет метко запущена в наглые физиономии демонов. Популяция последних, кстати, насчитывает множество видов, начиная от барлогоподобных тварей, и заканчивая здоровущими каменными големами. На своих законных местах и боссы, которые создаются с присущей, в первую очередь, для японцев и перенятой западными девелоперами тягой к гигантизму.

Кроме стильного рубилова, не уступающего по зрелищности самому **DMC4**, игрока ожидает исследование локаций с целью нахождения полезных предметов. Под полезными предметами разработчики подразумевают магические артефакты, наделяющие Войну утраченной им силой. Так, волшебный плащ позволит всаднику некоторое время парить над землей и добираться до ранее недоступных мест. Таким образом, пробегая мимо какого-нибудь уступа, стоит взять его на заметку. Скорее всего, мы сможем на него забраться чуть позже, после того, как экипируем нужный предмет.

Пазлы, в основном, будут связаны с преодолением всевозможных преград. Благо уровни создаются с большим количеством пропастей, разрушаемых стен и старых, добрых рычагов, открывающих двери. Сам герой неплохо умеет прыгать и способен карабкаться по стенам, используя железную рукавицу в качестве "хватательного" органа.

Когда же Войне понадобится преодолеть большие расстояния, он может оседлать верного скакуна. Рыжегривая лошадка также окажет неоценимую помощь в изведении наиболее упитанных и масштабных боссов.

Грамотный микс из пазлов, платформера и зубодробительного экшена в постапокалиптическом сеттинге способен превратиться в по-настоящему невероятный игровой коктейль. Все вышеперечисленные компоненты у **Darksiders** есть, дело "за малым" - не переборщить ни с одним "ингредиентом".

P.S. В настоящее время **Darksiders** не заявлен для PC, однако по имеющейся у нас информации от издателя, версия для Only&Forever появится после консольного дебюта. НИМ

Как ни скачи, а глаз тебя все равно видит

Darksiders: Wrath of War

➤Жанр **Action** ➤Издатель **THQ** ➤Разработчик **Vigil Games**
➤Дата выхода **2009** ➤Сайт **www.darksidersvideogame.com**

Создание игры по мотивам знаменитого хоррорного многосерийника "Пила" было неизбежно, как смерть человека. Не знаем, кому пришла в голову идея предоставить право разработки игр по мотивам "Пилы" компании Brash Entertainment, но, надеемся, этот человек попал в лапы изобретательного маньяка Конструктора. После того как Brash столкнулась с финансовыми проблемами (очевидно, после провала их Alvin and the Chipmunks и Jumper: Griffin's Story), лицензию у "кудесников" отобрала Konami, "слопавшая" на survival horror'ах всех мыслимых "собак".

Saw: The Videogame

Текст: Владимир ПУГАНОВ

Он был напуган до такой степени, что стал нечувствителен к страху. Страх убил в нем страх.
Эдмонд Гамильтон. "Возвращение к звездам"

В прочем, надеяться на шедевр уровня **Silent Hill** мы пока не будем, потому как разработкой **Saw: The Videogame** занимается не японский гигант (выступающий только издателем), а небольшая студия Zombie, базирующаяся в Сиэтле. Самым заметным достижением "зомбей" стал неплохой для своего времени, но сейчас благополучно забытый TPS про американских солдат **Spec Ops**. Также компания набила руку в создании симуляторов-тренажеров для американской армии. И вот теперь этой же набитой рукой Zombie Studios будет творить "пугастик-выживастик" по мотивам "Пилы".

Главный приз - жизнь

Отсутствие опыта работы над "самым страшным из жанров" у Zombie Studios частично компенсируется тесным сотрудничеством с авторами фильмов. По словам девелоперов, это делается для передачи в игре духа картины.

Сюжет "игроизации" обещает гармонично "вклиниться" в киноисторию, аккурат между событиями первой и второй "Пилы", и дать множество ответов на вопросы, которые возникли у зрителей во время просмотра фильмов. Например, откуда вообще взялся Конструктор, и что случилось с героями первой части фильма. Таким образом, **Saw: The Videogame** собирается стать не просто игрой по мотивам, но полноценным "кирпичиком" в "стене" сюжета.

Честь быть главным персонажем уготована детективу Дэвиду Тэппу. Тому самому, которому Конструктор "украсил" шею шрамом и которого выстрелом в живот прикончил Зеп[1]. Как и все жертвы Конструктора, Дэвид приходит в себя в незнакомом заброшенном здании. Он не помнит, как оказался здесь, но прекрасно понимает по чьей вине. Охота на Конструктора обошлась детективу дорого: маньяк разрушил его семью и убил напарника. Сыщику предстоит выбраться из расставленных гениальным маньяком ловушек и попытаться арестовать преступника.

Элегантный намордник из коллекции "Много не болтай". В набор также входят щипцы и нож

Дэвид оказывается в центре большой кровавой игры, в которую кроме него вовлечены и другие люди (в том числе и герои фильмов). Кто-то из них потерял надежду выжить и впал в полное отчаяние. Другие изо всех сил борются за жизнь и идут на самые невероятные поступки. Судьба третьих уже предрешена - Конструктор превратил их в живые ловушки для остальных участников дьявольского шоу. Время от времени нам будут давать сыграть за других "жильцов" жуткого дома. Но за кого конкретно - пока секрет.

Очевидно, что одним из главнейших игровых элементов **Saw** станет моральный выбор, кото-

1. Если вы без понятия, "кто все эти люди", то лучше посмотрите хотя бы первые две части "Пилы".

- Билли на связи, как меня слышно?
- Нормально слышно. К сожалению

- Черт, как снять эту штуку?!
- А это, дорогой мой, один из пазлов

Оставь надежду, всяк сюда входящий. И еще руки, ноги и голову

рый нам предстоит совершать во время прохождения. Что не удивительно, ведь одно из правил "игры" Конструктора - предоставлять жертвам право самим решать как поступить в ситуации, в которую она угодила по воле гениального маньяка. Тэппу частенько придется выбирать: спасти человека или не считаться ни с какими потерями в погоне за головой Конструктора. Несколько различных концовок прилагаются.

Страх и ненависть в подвале

Создание survival horror'а по сюжету "Пилы" - дело непростое. Адвентюра - подходящий игровой жанр для самого кассового ужастика в истории кинематографа. Но поскольку адвентюры нынче не в моде, да и Konami предпочитает "пугастики-выживастики", то осенью нас ожидает классическая страшилка со всеми полагающимися ей "видами от третьего лица" и пазлами. Последние особенно важны. И даже не потому, что без них игра по "Пиле" обречена на провал, но потому, что новенькие представители "самого страшного из жанров" (например, **Dead Space** или **Resident Evil 5**) наотрез отказываются напрягать серое вещество игрока.

Про головоломки сейчас известно мало. Разумеется, они связаны с ловушками Конструктора (или, как он сам их называет, "тестами"). Если герой попадет в один из хитро расставленных капканов, то от игрока может потребоваться быстро ввести появившуюся на экране комбинацию. Но далеко не все в **Saw** будет столь скучным. Решение некоторых пазлов требует внимательности. Например, проходя мимо зеркала, игрок может посмотреть в него под определенным углом и получить ценную подсказку для выживания. Время, отведенное на спасение из очередной ловушки, чаще всего будет ограничено (опять же, в соответствии с правилами Конструктора), поэтому мышкой и извилинами придется шевелить быстро.

Впрочем, "раскидывать" мозгами будет не только игрок, но и его противники. Благо для этого нам предоставят несколько образцов холодного и огнестрельного оружия.

Помимо спасения шкуры несчастного детектива, отстрела и "отреза" врагов, и принятия непростых решений, Дэвид сможет заняться розыском спрятанных по заброшенному зданию материалов дела, проливающих свет на самые различные аспекты истории.

Конечно же, жутковатого вида кукла Билли в игре присутствует. Кассетки с ее аудиоинструкциями игроку также разбросаны во всех помещениях дома.

Кукла без кукольщика

Садо без мазы

Многие фанаты "Пилы" пока что относятся к готовящейся **Saw: The Videogame** с долей настороженности. Да, игра "бегает" на движке Unreal 3.0, да, издателем выступает Konami (потерявшая, кстати, кредит доверия после выхода **Silent Hill: Homecoming**). Но что-то в игре настораживает. Возможно, кинолицензия, по которой она создается. В том смысле, что пока трудно представить "не адвентюру" по "Пиле". А притягивание за уши сюжета фильма к геймплею survival horror'а может привести к обрыву этих самых ушей. НИМ

Между прочим...

История сериала "Пила" началась в 2003 году, когда режиссер Джеймс Вэн и сценарист Лей Вэнелл сняли в целях промоушена девятиминутный фильм. Короткометражка приглянулась компании Lions Gate Entertainment, и 29 октября 2004 года была выпущена полнометражная "Пила".

Новый фильм сериала выходит ежегодно - в октябре. В настоящее время снято пять фильмов, а шестая часть появится 23 октября этого года. С датами выхода связан забавный момент: каждая новая "Пила" поступает в прокат на день раньше предыдущей части. Т.е. "Пила II" вышла 28 октября, "Пила III" - 27, "Пила IV" - 26 и т.д.

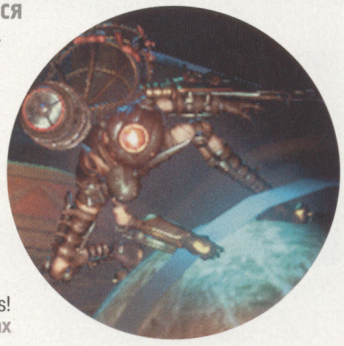
Сериал "Пила" стал самым коммерчески успешным ужастиком за всю киноисторию. Это притом, что далеко не всем кинокритикам история о маньяке по кличке Конструктор пришлась по душе, и отзывы зрителей очень неоднозначны.

Знаменитый сайт IGN составил хит-парад из 25 самых лучших кинофраншиз всех времен. "Пила" заняла в нем почетное последнее место.

Saw: The Videogame

➤Жанр **Survival Horror** ➤Издатель **Konami** ➤Разработчик **Zombie Studios**
➤Дата выхода **Октябрь 2009** ➤Сайт **www.konami.com/games/saw**

Вряд ли кто-нибудь сомневался, что рано или поздно игрокам вновь удастся спуститься в подводный Рапчур, понянчиться с Сестричками и вколоть новую дозу Адама, чудесным образом не превращаясь при этом в сплайсера.



BioShock 2

Текст: Iniel

Man chooses, slave obeys... Big Daddy drills!
Предположительное содержание BioShock 2 в трех словах

Есть, впрочем, небольшая проблема с продолжением - уж больно активно герой первой части бузил в подводном городе, убивая руководство и круша промышленность. Да и обе концовки какой-либо неопределенности в будущем Рапчура не оставляли: либо он оказывался под пятой протагониста, либо лишался всех Сестричек и, предположительно, вымирал без Адама. В подобной ситуации можно было бы сделать приквел и показать, как, собственно, город-утопия дошел до жизни такой, но 2K в Games посовещались и приняли однозначное решение: быть сиквелу.

Поэтому все подвиги, совершенные игроком в первой части, оказались приглушенными настолько, что пережившие их сплайсеры через десять лет, когда и развернутся события **BioShock 2**, даже вспомнить толком не смогут, был протагонист тираном или мессией. Жизнь же города, который в оригинале за пару лет превратился из населенного мегаполиса в морг, коренным образом не изменится: сплайсеры будут колоться, убивать друг друга, и плевать они хотели на смерть своих лидеров. Хотя сам факт того, что за это время они друг не перебили, говорит о том, что либо местные оживляющие камеры перенастроились на работу со всеми клиентами, либо о постоянном прибытии в подводный рай новых и новых обитателей из нормального мира.

Даже сбором Адама будут заведовать все те же Сестрички, пусть на сей раз не собранные со всего Рапчура, а похищенные из надводного мира и пропущенные через соответствующий процесс Большой Сестричкой. Предположительно - одной из спасенных (не иначе как самой доктором Тененбаум, лучшим другом детей во всем мире) в ходе первой игры Сестричек, решившей, что подводное кладбище ей милее. "Предположительно" потому, что в модифицированном костюме Бо-льшого Папочки, в который упакована сия леди, на деле может оказаться кто угодно, если это обеспечит хороший поворот сюжета, - от самой Тененбаум до любого героя первой части, считавшегося мертвым. Например, Эндрю Райана собственной персоной.

↗ Глупые сплайсеры, отпускающие шутки насчет Большого Папочки...

↗ ... живут очень недолго. А умных сплайсеров не существует

Чем больше кукла - тем интереснее играть в доктора

Сердце для жестянки за четвертым столом!

Тем более что поиск личности внутри металлических консервов вообще обещает стать одним из лейтмотивов **BioShock 2**, ибо именно этим будет большую часть сюжета заниматься главный герой. Он же - прототип серийной модели Большого Папочки, все эти годы пылившийся на складе, а потому не имеющий ни малейшего представления не только о том, что происходит в городе, но и о том, кто он вообще такой. Зато, как положено любому встречающемуся в играх прототипу, он будет заметно круче всех встречающихся Папочек, поскольку в его арсенале бур и Rivet Gun, нагонявшие страха в первой части, будут самым слабым оружием. Ну а на мелочи, вроде револьверов и томпсонов, Самому Большому Папочке размениваться вообще как-то несолидно.

Ах да, все свои БФГ герой будет перетаскивать исключительно в одной руке, - вторая будет прочно оккупирована недоступными обычным Папашам плазмидами, что позволит бить врагов молниями, не прерывая очереди из минигана. Впрочем, простые молнии - это скучно, поэтому разработчики обещают, что на каждом следующем уровне развития плазмида будет повышаться не только урон, но и количество вариантов использования. Так уже знакомый incinerate, в нормальном состоянии просто поджигающий жертву, после апгрейдов обзаведется режимом файрболометания и огнемета.

Понятно, что для такого монстра обычные сплайсеры поодиночке не опаснее тараканов, поэтому для поддержания должной сложности обещаны массовые скоординированные атаки. Впрочем, противники, способные бросить вызов поодиночке, тоже будут - и это не только другие Большие Папочки/Сестричка, но и те сплайсеры, что за прошедшие годы обкололись до такой степени, что променяли последние остатки человечности на зверскую силу и выносливость.

Однако броня Папочки - это не только крутость, но и ответственность за Сестричек, оставшихся без присмотра (в том числе и усилиями игрока). Вариантов здесь, как и раньше, будет два - переработать девочку в Адам прямо на месте, или... помочь завершить трудовую вахту вместо моментального спасения души и тела. Во втором случае Сестричка отправится гулять вместе с героем, пока не увидит специальный труп, полный заветного вещества, после чего до окончания процедуры извлечения Адама игроку придется защищать ее от наседающих орд сплайсеров. Хочется надеяться, что сделано это будет интереснее похожего уровня из оригинала, где Сестричка отличалась незавидным здоровьем, а обработка трупа тянулось крайне медленно. Впрочем, накопившееся за время защиты раздражение разработчики позволят сорвать на самой девочке, не только отобрав у нее весь собранный Адам, но и прибив саму Сестричку ради ее собственного адамоносного моллюска-симбионта. Однако каким тогда окажется финал?

Хотя, возможно, что и не таким плохим, поскольку помимо Сестричек, выбрать судьбу можно будет и для других обитателей Рапчура, еще не утративших разум. В **BioShock 2** встреча с имеющим собственное имя неписем не обязательно закончится смертью последнего, что может привести к множеству интересных сюжетных ходов, благо фантазия у сценариста 2K Marin работает хорошо. НИМ

Так вот ты какая, смерть водолаза... в смысле, Большая Сестричка

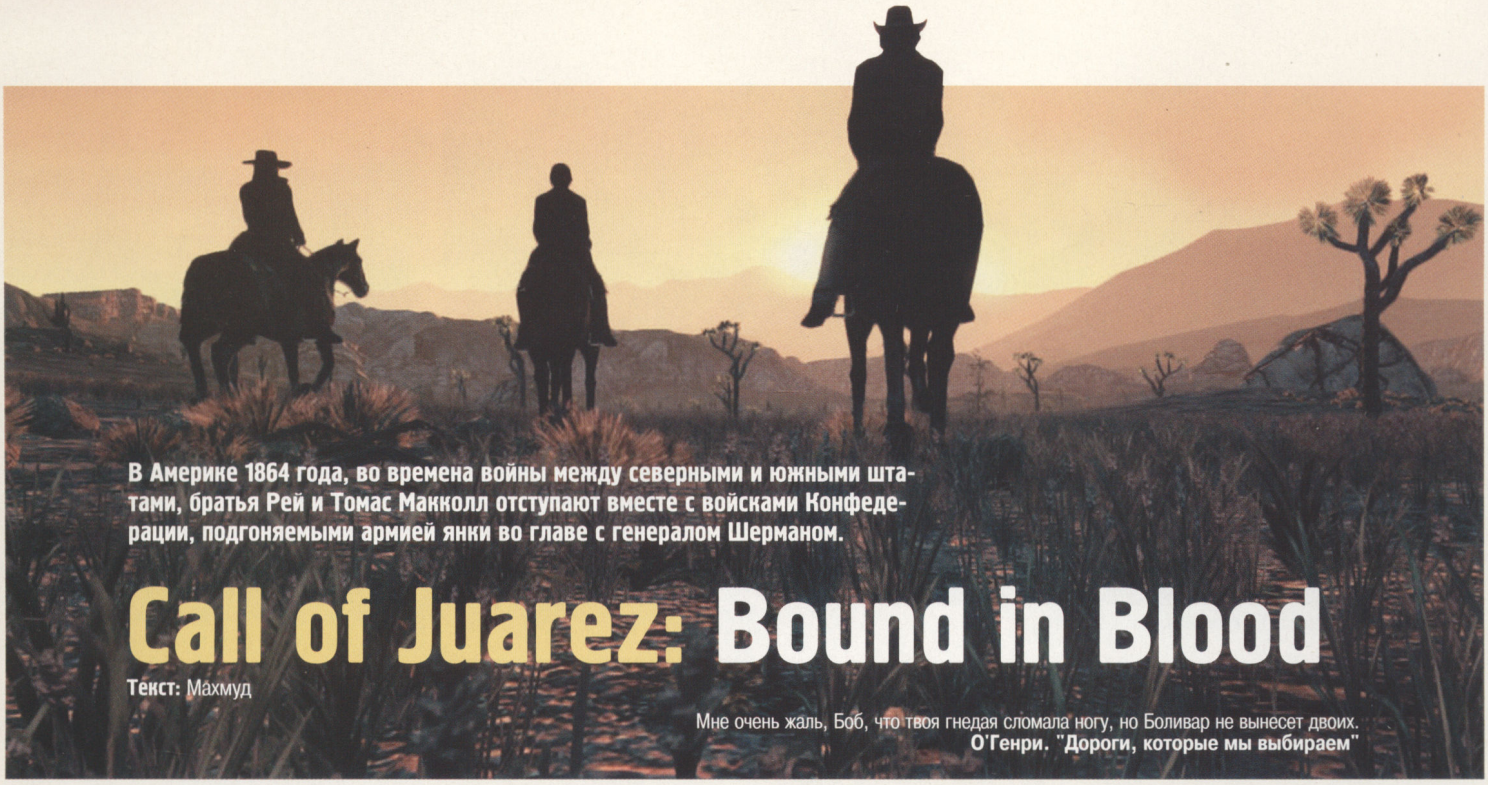
Между прочим...

Одним из главных новшеств второй части станут уровни, на которых герой, пользуясь тем, что броня Большого Папы без проблем выдерживает давление воды на дне Атлантического океана и снабжена неисчерпаемым запасом кислорода, сможет прогуляться по морскому дну. Разработчики однозначно заявляют, что соответствующие карты будут абсолютно небоевыми, что предоставит игроку возможность передохнуть между схватками и просто полюбоваться видами Восторга, топая от одного воздушного шлюза до другого.

Впрочем, от подводных прогулок будет и практическая польза: водолаз сможет найти как адамоносных моллюсков, так и волшебным образом сохранившиеся в воде пожитки обитателей Восторга. Ну а особо глазастым и не стесняющимся заглядывать в чужие окна обещаны истер эгги в виде локаций из первой игры.

BioShock 2

➤Жанр **FPS** ➤Издатель **2K Games** ➤Разработчик **2K Marin**
➤Дата выхода **Не объявлена** ➤Сайт **www.2kgames.com/cultofrapture**



В Америке 1864 года, во времена войны между северными и южными штатами, братья Рей и Томас Макколл отступают вместе с войсками Конфедерации, подгоняемыми армией янки во главе с генералом Шерманом.

Call of Juarez: Bound in Blood

Текст: Махмуд

Мне очень жаль, Боб, что твоя гнедая сломала ногу, но Боливар не вынесет двоих.
О'Генри. "Дороги, которые мы выбираем"

Поражения следуют так часто, а отступать приходится так долго, что линия фронта сдвигается практически до порога родного дома. Недолго думая, братья дезертируют из рядов доблестных защитников рабовладельческого строя только затем, чтобы найти в разоренном поместье мертвую мать.

Кому война, а кому мать родна

Братья клянутся, что после войны вернутся и отстроят семейное гнездо заново. Командир южан, полковник Барнсби, клянется, что кара не минует дезертиров, заочно приговаривая Макколлов к расстрелу. Младший брат Вильям (на войну не ездил, подавал надежды, был опорой для престарелой матери и мечтал стать священником[1]) клянет себя последними словами. Но поделать уже ничего нельзя, и братья отъезжают в светлое будущее, не забыв захватить кольты.

Следующая встреча с семейством Макколл происходит через несколько лет после войны. Северяне давно победили, а братья все еще наводят страх на жителей Дикого Запада. Рей и Томас, сопровождаемые постоянными молитвами повергнутого в ужас младшенького, сражаются с неведомым врагом в основном, почему-то, посредством грабежа банков и дилижансов. И если вы не пропустили в 2006 году польский (но очень хороший) шутер **Call of Juarez**, то, наверное, уже поняли, что нынешний бандит с большой дороги Рей Макколл и убеленный сединами преподобный Рей - одно и то же лицо. Уже совсем скоро мы узнаем, что подтолкнуло убийцу стать борцом за веру, отстаивающим Святое писание с револьвером в руке.

Ружья молодых

Доступ к закрытой пресс-версии **Call of Juarez: Bound in Blood** - та приятная привилегия профильной прессы, которая дает возможность познакомиться с игрой более чем за месяц до ее выхода. Версия - не финальная, включает не все эпизоды, и чтобы узнать, сдержит ли свое слово полковник Барнсби, нам, как и простым смертным, придется дожидаться июля. Однако и те уровни, на которых мы побывали, оставили океан и маленькую чашку впечатлений.

Поскольку главных действующих лиц в игре двое, и обойти вниманием любого из них было бы нечестно, в начале каждой сцены игроку предлагается выбрать, за кого из братьев он хочет проходить эпизод. В отличие от оригинальной **Call of Juarez**, где игра за малолетнего головореза Билли Свечку разительным образом отличалась от прохождения за преподобного Рея, выбор героя теперь не особенно влияет на стиль игры. Разработчики резонно посчитали, что если солдату-дезертиру выдать два кольта, патронташ и запустить в салун, то в девяноста девяти случаях из ста стелсовой миссии не получится. И заточили игру именно под стрельбу.

Через руки братьев пройдут пара-тройка ружей разных моделей, да с полдюжины разнообразных кольтов. Небогатый ассортимент арсенала на двести процентов скомпенсирован разнообразием его применения. С левой руки, с правой руки, из двух сразу, из "винчестера" с расстояния в сотню ярдов, из лука, из обреза в упор, и так далее. Поводов пострелять - хоть отбавляй, причем, не только в виде разборок на ули-

Как делить будем? Тебе мундир или вещмешок?

1. Но, право слово, лучше бы учился стрелять из винчестера.

цах грязных городишек. Доводится воевать и сидя в несущемся по прерии дилижансе, и под обстрелом артиллерии противника. Камера при этом абсолютно не обращает внимания на то, удобно игроку или нет, знай, трясется себе в унисон с внешними воздействиями.

Супермены фронтира

В жизни каждого ганслингера наступает момент, когда он должен по скорости перегнать мустанга, а по частоте стрельбы - пулемет "гатлинга". У братьев Макколл такие эпизоды случаются с завидной регулярностью. Стоит набить определенное количество фрагов, как на несколько секунд включается режим концентрации. Рей сканирует окружающее пространство и намечает цели, которые через мгновение одним составом уйдут на тот свет. Томас ловко подмечает уязвимые места целей, а прицел самостоятельно перескакивает с одного трупа на следующий.

Разумеется, старый добрый bullet-time с медленно сходящимися в центр экрана крестиками прицелов никто не отменял, но он срабатывает только тогда, когда это требуется по сюжету. К примеру, когда братья на счет "три" дружно вламываются с парадного входа. А вот классические "ковбойские" дуэли немного упростили, что, конечно, проявление слабости со стороны разработчиков и потакание самой криворукой части аудитории.

Век свободы не видать

В отличие от оригинальной версии, где можно было чуть ли не неделю уныло скакать в нужном направлении, не встретив ни одного даже незнакомого лица, здесь эти самые лица встречаются сплошь и рядом. Но за это пришлось заплатить свою цену, которая в данном случае выразилась в практически полном отсутствии свободы действий.

Делая первый шаг по прериям, помните, что за вас все уже решили. Половину игры заскриптовали, а другую ужали до коридорных размеров. В городках игрок еще может пошалить и обежать домик-другой без особых проблем, но все остальное полностью остается в ведении разработчиков, посчитавших, видимо, что излишняя свобода действий ведет к умопомрачению.

Защита переправы всегда была благодарным занятием. Если патроны не кончались

Такую красоту южане обычно называют "колониальной" и берегут ее. Не то что злобные янки

Самое интересное, что на отсутствие столь важного элемента обращаешь внимание только через несколько часов игры. Все остальное время ты мечешься от стены к стене, укрываешься за бочками и корзинами, лихорадочно перезаряжаешь пушку и считаешь трупы.

Изредка неблагодарная работа прерывается на выходные, которые здесь выглядят примерно так: один из братьев подходит к дому, на стене которого висит желтоватый постер с надписью "Wanted!" и вникает в текст. После этого он несется через пустыню к лежбищу какой-нибудь жуткой банды, которую необходимо обезвредить. Вслед за ликвидацией бандформирования герой получает от правительства сотню-другую баксов в знак признательности.

Дороги Дикого Запада буквально выложены деньгами. Практически каждый отстрелянный бандит при падении роняет пару долларов, которые оседают в карманах дружной семейки. В теории, они должны бы пойти на восстановление фамильного поместья, однако каждый раз почему-то тратятся на приобретение очередной смертоносной игрушки в ближайшем магазинчике.

Дикий, но симпатичный Запад

Два года назад в рецензии на **Call of Juarez** мы искренне восхитились красотой местных пейзажей. А теперь, возьмите команду гиперактивных польских ковбоев, вооружите их идеей о совершенной ковбойско-индейской игре, добавьте более чем пятилетний опыт работы в этом направлении и хорошенько перемешайте с новыми технологиями. Что получилось в результате, можно увидеть на скриншотах.

Великолепию Дикого Запада практически нет предела. Тут тебе скалы и каньоны, пыльные городки, вокруг каменистая пустыня и стрельба, взрывы, пожары... И все это жрет столько ресурсов, что владельцы видеокарт с менее чем полугигабайтом видеопамяти будут разрываться между выбором: играть в бледное подобие **Call of Juarez** или же прямо сейчас потратить фамильное серебро на апгрейд. И, как бы сказала в подобной ситуации Скарлетт О'Хара: "Не будем больше говорить о таких огорчительных вещах, как деньги". НИМ

Call of Juarez: Bound in Blood

➤Жанр **FPS** ➤Издатель **Ubisoft, 1С** ➤Разработчик **Techland**
➤Дата выхода **Июль 2009** ➤Сайт **www.callofjuarez.com**

В мартовском номере, где было опубликовано превью по Wolverine, мы высказали некоторое опасение относительно качества игры, сопровождающей премьеру одноименного фильма. Жизненный опыт подсказывал, что нужно с опаской относиться к скороспелым "выкидышам по мотивам". X-Men Origins: Wolverine оказался приятным исключением из этого правила. Никакого шедевра, конечно, не получилось, зато получился крепко сбитый "двухнедельный" хит, который заслуживает времени и денег, если вы не равнодушны к марвеловским супергероям.

X-Men Origins: Wolverine

Текст: Владимир ПУГАНОВ

"Под одеждой... под кожей... Я - зверь. И мне нельзя доверять".
Росомаха. Wolverine Origins №5

Как ни странно, сюжет фильма игра дополняет весьма слабо. Мы имеем дело с качественной, но не более, "игроизацией" киношной истории, в которой Росомахе-Логану предстоит пронестись газонокосилкой по Африке, секретной лаборатории "людей X", шикарному казино, в общем, по всем тем местам, где он безобразничал по ходу ленты.

Попутно Росомаха встречается с несколькими комиксными знаменитостями: Блобом, Гамбитом, Эммой Фрост, Саблезубым и другими завсегдатаями "цветных картинок" от Marvel. Впрочем, не ждите от **X-Men Origins** "парада звезд" - тут вам не **Marvel Ultimate Alliance**. Количество комиксных селебрити ограничено, что обусловлено сюжетом фильма, в который было просто невозможно впихнуть кучу "невероятных халков" и прочих "спайдерменов".

Буду резать...

Новомодное "озверение" марвеловских героев в **Wolverine** достигло апогея: Росомаха демонстрирует патологическую тягу к изощренным и кровавым убийствам. Сверхпрочные стальные когти кромсают врагов в капусту, мастерски отделяя головы и руки от туловища, а само туловище - разрезая пополам. "Скотобойня" сопровождается изрядным количеством крови, щедро заливающей локации, на которых полным-полно объектов, которые могут использоваться в качестве орудий смертоубийства. Например, африканские статуи с шипами или деревянные колья: близкий контакт с искусством аборигенов сулит врагам Росомахи не самую легкую смерть. На фоне крайне жестоких расправ с помощью когтей и без них бескровный запуск противников в свободный полет над пропастью кажется высшей степенью гуманизма.

Впрочем, и без всяких кольев и шипов Росомаха представляет смертельную опасность благодаря приличному количеству комбо и спецударов, открывающихся по мере прохождения. Собирая не слишком хитро спрятанные мутагены, герой обзаводится разнообразными умениями, которые помогают ему в нелегком врагоистребительном деле. Только вот незадача - слотов под мутагены отведено всего три, так что приходится подбирать наиболее универсальные абилки, либо каждый раз лезть в меню, чтобы определить подходящий для конкретной ситуации набор способностей.

Истребляя сотню за сотней спецназовцев, мутантов, дроидов и прочую рядовую марвеловскую нечисть, Росомаха зарабатывает экспу, которую игрок тратит на самосовершенствование. Самое забавное заключается в том, что в апгрейдах особой нужды нет, и можно проскакать всю игру, даже не подозревая об их существовании.

Экспа супергерою полагается и за выполнение простеньких зада-

ний (прибыть из пункта "А" в пункт "Б", вынести вон того здоровяка и прочую слешерную классику в ассортименте) и сбор жетонов с тел погибших солдат.

"Ролевая система" **Wolverine** существует автономно от игрового процесса. Например, вознаграждаемые экспой задания попросту невозможно провалить, и игрок получает опыт, что называется, по любому. Назначение прокачиваемых "рефлексов" и вовсе непонятно: уничтожая определенный тип врагов, Росомаха с каждым новым уровнем начинает расправляться с ними все эффективнее. Как и в случае с прокачкой скиллов, особой пользы от такого подхода заметить не удалось.

Буду бить...

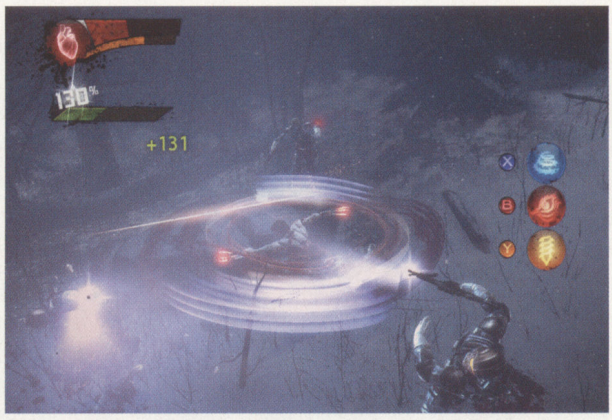
В **Wolverine** встречаются приятные геймдизайнерские находки, но, поскольку, их не хватает на всю игру, то они встречаются во время прохождения не раз и не два, и успевают надоесть. Уже к середине игры мы перестали считать уничтоженные когтями Росомахи вертолеты. Потерян счет и убитым здоровякам-мутантам, которым Росомаха запрыгивает на спину, после чего принимается быстро-быстро кромсать монстров когтями.

Благодаря способности Росомахи прыгать на врагов с дальних дистанций, погони на лодках и грузовиках превратились в стремительную резню. Перескакивая с лодки на лодку (как вариант - с машины на машину), Логан чуть ли не на лету режет всех "пассажиров" и, надо признать, выглядит это очень захватывающе.

Как и положено добропорядочному слешеру, **Wolverine** может похвастать интересными боссами. Особенно впечатляет битва с гигантским человекоподобным роботом, разворачивающаяся высоко над землей. В ней игроку приходится проявлять навыки скайдайвинга, преследуя падающего колосса и последовательно круша жизненно важную для железяки аппаратуру.

А вот схватка с другим боссом - Гамбитом, наоборот, здорово утомляет. Все потому, что мерзкий фокусник убегает всякий раз, как только более-менее ощутимо получает по морде лица. Драка с ним неоправданно растянута на целый уровень.

Морские прогулки полезны для здоровья. И опасны для жизни



Кручу, верчу, разрезать на куски хочу

Буду на кол всех садить

Несмотря на все приятные дизайнерские находки, грамотно разнообразить геймплей Raven Software не удалось. Что и не удивительно, учитывая сроки, в которые разработчики должны были уложиться. Однако очевидно, что было сделано все возможное, чтобы **Wolverine** стал если не оригинальным, то хотя бы эффектно выглядящим слешером.

Мини-пазлы, встречающие на пути неукротимого героя, не представляют собой ничего примечательного. К тому же, учитывая способность Росомаха видеть ключевые для прохождения объекты, головоломки превращаются в банальные манипуляции с предметом.

Временные рамки, установленные майской премьерой фильма, пагубно сказались не только на дизайне игры, но и на ее технической реализации. Движок Unreal 3.0 с трудом "переваривает" все красивости и пейзажи, нестабильно держа 50 с малым кадров в секунду на вполне приличной машине. В опциях создателями заботливо предусмотрена отдельная графа "режим низкой детализации". На всякий случай.

Разрекламированная фишка с ранениями Росомахи (когда каждая рана честно отображается на теле и затягивается со временем) тоже дала сбой. Вместе с порезами и "проколами" нередко регенерирует и майка главгероя. Аккурат после просмотра очередного сюжетного ролика. Что ж, супергероям полагаются соответствующие супермайки. И, как мы выяснили, весьма неплохие игры, несмотря на висящее над ними древнее проклятье "помотивчиков".

Однако в этот раз, похоже, проклятье испугалось когтей росомахи и миновало **X-Men Origins: Wolverine**. НИМ

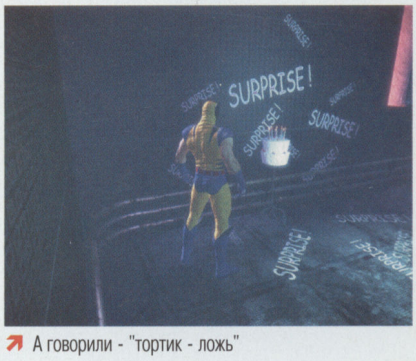
Между прочим...

Нельзя сказать, что **X-Men Origins: Wolverine** напичкана "пасхалками", но пару приятных сюрпризов разработчики для нас приготовили. Найти их, кстати, не сложно.

Первый прикол связан с **World of Warcraft** (что не удивительно, ведь издатель новых приключений Росомахи - Activision, которая с недавних пор тесно дружит с Blizzard). В одной из заснеженных пещер можно отыскать Фростмоурн - знаменитый меч Артаса. К сожалению, вырвать клинок изо льда и воспользоваться им по назначению не удастся.

Уважаемый, вы тут Короля Личей не видели?

Другой секрет никак не связан с продукцией Activision, зато имеет прямое отношение к **Portal** от Valve. С помощью одного из порталов можно попасть в секретную комнату с праздничным, украшенным свечами тортом. Из чего можно сделать вывод, что тортик - никакая не ложь.



А говорили - "тортик - ложь"

X-Men Origins: Wolverine

- Жанр **Action**
- Издатель **Activision**
- Разработчик **Raven Software**
- Количество дисков **1 DVD**
- Сайт **www.uncaged.com**

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

Процессор **Core 2 Duo 2.6** Память **3 Гб** Видео **GeForce 8800**

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0.40
Графика	8	x 0.20
Звук и музыка	6	x 0.10
Дизайн	8	x 0.20
Ценность для жанра	7	x 0.10

7.3

Лысая башка дает пирожка. Старик Вин Дизель решил-таки оправдать свой сценический псевдоним и начал переть изо всех медиаресурсов аки настоящий дизельный локомотив. Еще "Форсаж 4" не дособрал в кино последние килобаксы, еще компьютерный Wheelman не переехал всех бабушек на улицах Барселоны, а к нам уже пожаловало риддиковское "Нападение на Темную Афину", сдобренное на всякий случай еще и "Побегом из Бухты мясника" пятилетней давности. Чтобы, так сказать, уже наверняка.

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Текст: Андрей ЩУР

- Он сидел все это время на антресолях, - пробормотал Хок, рассматривая труп. - Сидел и следил за нами.
Саймон Грин. "Заговор против стражей"

Что хотел сказать автор этим "наверняка", автор и сам не очень понимает, но что Вина Дизеля на экранах внезапно стало очень много - факт неоспоримый.

Не о том, впрочем, речь.

Ричард Б. Риддик

О душераздирающей и местами захватывающей истории создания **Assault on Dark Athena** уже было писано в превью игры. Если вкратце, то "мы строили, строили и наконец построили". Разработчики когда-то взялись забацать адд-он, делали его, делали, все никак не смогли остановиться, и, в конце концов, у них получилось целое полномасштабное продолжение. Что характерно, опять про будущее. Опять про Риддика. Но уже не про тюрьму.

Как вы, наверное, помните, в финале **Escape from Butcher's Bay** компьютеризированный Вин Дизель уматывал с планеты-тюрьмы на звездолете (для тех, кто не помнит, но хочет вспомнить, "Акелла" выпустили "Хроники Риддика GOLD", где вместе с продолжением есть и оригинальная игра). Хеппи-энда за этим, конечно же, не последовало: где-то на бескрайних просторах галактики челнок был пойман буксировочным тросом с корабля наемников "Темная Афина". И затянут внутрь. Извечному охотнику за Риддиком Джонсу, пребывавшему в соседней с ним криокамере, опять не повезло, как и в **EfBB**. Его прямо во вступительном ролике усыпили газом и уволокли куда-то вглубь корабля. А вот Риддик - молодцом, проснулся заблаговременно, спрятался на потолке, пока наемники обыскивали челнок, а потом пошел лазать по закоулкам "Темной Афины" и крутить-вертеть шеи местному населению.

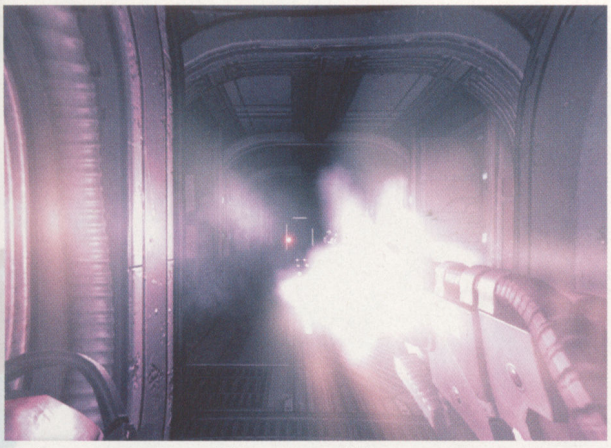
Записывайте, сейчас я буду говорить умную фразу!

Ох, ребята, лучше бегите. Я когда нормальный, а когда дурной-предурной!

Основной сюжетный посыл в продолжении оказался примерно таким же: пробиться к челноку и улететь куда подальше. Но поскольку Риддик на корабле изначально в роли беглеца, геймплей почти полностью строится лишь на стелсе и сражениях. Фривольные пробежки из одного тюремного блока в другой и общение с десятками персонажей скукожились до периодических диалогов с полудюжиной NPC - и то большая часть разговоров происходит через мониторы видеосвязи. Все остальное время Риддик крадется по вентиляционным шахтам и/или расстреливает/избивает наемников с андроидами.

Кстати, во время прохождения хорошо видно то сюжетное место, где адд-он решили превратить в самостоятельную игру. Согласно фабуле, наш герой отключает на корабле экраны в камерах с захваченными колонистами и пытается под шумок свалить на подготовленном к отлету челноке. Он даже побеждает в рукопашной схватке Ревас - злобную капитаншу (которая выглядит как раз этакой темнокожей гречанкой, темной Афиной). Но вместо того, чтобы добить поверженного противника, прихватизировать челнок и отправиться смотреть финальные титры, Риддик зачем-то прыгает в спасательную капсулу, отчаливает от корабля и падает на планету Агуэрра. Где нас ждет еще пол-игры в неожиданно ярких - особенно после темных корабельных коридоров - интерьерах и экстерьерах прибрежного городка колонистов.

То есть сюжетный поворот, безусловно, неожиданный, но надуманный. Мягко говоря.



Стрелять со включенным "Ночным зрением" Риддика - не самая удачная идея

Поуправлять андроидом тоже дадут. Безвозмездно!

Убивающий андроидов

Вообще, в **Assault on Dark Athena** очень многое смотрится надуманным. Например, по одному из заданий нам надо собрать гаечный ключ. Для этого нужны отвертка и две каких-то детали, ради которых приходится пробежать пол корабля. Ничем больше открыть какой-то несчастный люк, конечно, нельзя. И естественно, на всем корабле не существует подсобки, где таких ключей - вагон и маленькая тележка. Прямо квест, достойный "Петьки и Василия Ивановича".

Просторы на бэкграундах отличные, а ходить все равно приходится только по специально проложенным дорожкам

Архитектурных надуманностей тоже заметно больше, чем в оригинальной игре. Всякие там навесные дорожки непонятного назначения, ведущие в никуда пути, ящики в трюме, зачем-то поставленные не на полу, а друг на друга у одной из стен - все это выглядит очень искусственно. То есть как явно созданный специально для нас путь, по которому надо проползти/пробежать. В **Escape from Butcher's Bay** такого ощущения почему-то не складывалось, хотя там коридоры порой были и поуже, чем здесь.

Что касается боевой части, то тут эволюций накопилось как раз на адд-он, а не на целую игру. Во-первых, Риддику почти сразу выдаются улаксы - парные кривые ножи с зазубринами. Благодаря скорости и пресловутой парности (т.е. каждый удар получается двойным) они тут же перекрывают собой все остальное холодное оружие - про него вообще забываешь и только порой удивляешься, зачем ему место в инвентаре еще оставили.

Сами рукопашные схватки остались прежними. На их развитие, как в **Zeno Clash**, выдумки у разработчиков не хватило. Да и вообще, драк осталось мало. Даже в начале игры их можно избежать, пользуясь новым приемом: Риддик может подобрать любого из дохлых андроидов и, придерживая его в качестве щита, пострелять из прикрученной к руке вражеской пушки. То есть стелса теперь достаточно до первого убитого, а потом - спокойный расстрел прибегающих на шум противников. Чуть позже в руки попадают старые знакомые автоматы-шотганы, и необходимость тихариться вообще пропадает полностью.

Огнестрельных новоделов всего два. Первый - пистолет-пулемет с магазином на 60 патронов и смешной мощностью. Штука практически бесполезная, зачем ее вообще в игру добавили, не совсем понятно. Ну а второй ствол - гранатомет, стреляющий дистанционно подрываемыми бомбами-липучками. С ним приходится проходить где-то четверть игры. Штука специфическая - с одного заряда может убить наемника или андроида насмерть, но это если бомба налипнет на саму фигурку врага. А если окажется рядом на стене - то только испугает (радиус взрыва очень небольшой). Перезаряжается гранатомет медленно, зато позволяет выпустить до пяти снарядов и потом подорвать их все одновременно. Очень помогает при встрече с новыми боссами, так называемыми альфа-дроидами. Стандартными трехметровыми мужиками, вооруженными наплечным пулеметом и гранатометом.

Кстати, больше всего проблем вызвали не они, а мелкие паукообразные турельки, сидевшие на стенах умудрявшиеся с одного плевка снимать по целому квадратику здоровья даже на среднем уровне сложности. То есть убивать Риддика с полным здоровьем секунды этак за полторы.

Адд-он длиной в игру

Новые приключения очкастого суперзаключенного стали прямее и незамысловатей. Пропали намеки на нелинейность, почти нет второстепенных заданий, так радовавших в первой игре. Поговорить стало почти не с кем.

С другой стороны, и без этих добавок фирменный геймплей, сохранивший эффектные способы убийства из столь любимой Риддиком темноты, по-прежнему смотрится хорошо. Как и часто отпускаемые "крутые" фразочки главного героя, преисполненные сарказма ("Когда я помогаю людям, те обычно умирают"). Так что играть в **Assault on Dark Athena** вполне можно. Просто во время прохождения будет то и дело всплывать мысль об "осетрине второй свежести": ничего, способного действительно удивить после прохождения первой игры, здесь так и не обнаружилось. Адд-он длиной в игру? Пожалуй. НИМ

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

➤Жанр **FPS** ➤Издатель **Atari, Акелла** ➤Разработчик **Starbreeze Studios** ➤Название в России **Хроники Риддика: Assault on Dark Athena** ➤Количество дисков **1 DVD** ➤Сайт **atari.com/riddick**

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

➤Процессор **Pentium 4 2,4 ГГц Duo** ➤Память **2 Гб** ➤Видео **GeForce 8800**

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0.40
Графика	8	x 0.20
Звук и музыка	8	x 0.10
Дизайн	8	x 0.20
Ценность для жанра	7	x 0.10

7.9

Что нормальный человек знает о Чили? Если человек уже довольно взрослый, то вспомнит "Детей капитана Гранта", Патагонию, горы и индейцев в пончо, ведущих под уздцы мохнатых лам. Потом, если хорошенько постарается, человек еще вспомнит диктатора Пиночета, на которого любили рисовать карикатуры в советских газетах давным-давно, в другой жизни. Если же человек молодой и не очень образованный, то, скорее всего, он вспомнит вместо страны певичку Чи-ли.

Zeno Clash

Текст: Андрей ЩУР

- Тебя догонит один из тех, кто давно выбросил ножны и с саблей наголо разыскивает шею, похожую на твою. Таких сейчас по всем дорогам полно.
Милорад Павич. "Внутренняя сторона ветра"

Но и того, и другого можно легко вогнать в столбняк одним-единственным вопросом: знают ли они какую-нибудь компьютерную игру родом из страны под названием Чили?

А ведь они там тоже, оказывается, есть.

Более того, как минимум одна из них - отличная.

Называется **Zeno Clash**.

Снящиеся Кортасару

Еще когда появились самые первые скриншоты **Zeno Clash**, стало ясно: намечается нечто, мягко говоря, нетривиальное. Нет, даже не так: стало ясно, что шерсть горных лам в Чили идет не только на индейские пончо, но и в курительные трубки игровых дизайнеров. Потому что скриншоты **ZC** выглядели как угодно, только не как скриншоты. Больше всего они напоминали ранее не демонстрировавшуюся коллекцию сюрреалистичных этюдов, стыренную из мастерской Сальвадора Дали. То есть что-то совсем невообразимое, с выпрыгивающими из рыб тиграми, слонами на костылях и штыками, протыкающими красавиц. Как в такое вообще можно играть, было совершенно непонятно.

Но вот **Zeno Clash** вышла, и выяснилось, что перед нами - не горячечный бред, вызванный чрезмерным употреблением меха лам не по прямому назначению, а одна из самых оригинальных игровых вселенных за последние десять лет, достойная встать в один ряд с **"Вангерами"** и **Psychonauts**.

Классифицировать сеттинг **ZC** я даже не возьмусь. Скажу только, что от него за версту пахнет безумием. Но не больным и надломленным, как от, скажем, **Silent Hill**, а хорошим, задорным таким сумбуром, который встречается в детских книжках. Иногда забавным, иногда пугающим, но здоровым. Так что окрестим сеттинг просто как "сказочный". Сказочная страна Зенозоик, где происходят события игры, спокойно совмещает в себе электрические лампочки и костяные мечи-биты, мушкеты и энергетические посохи, говорящих зверей и призраков. А еще там есть город Хальстедом, в котором живут Банда Северных Врат и Отец-Мать с "детьми". Одним из этих "детей", мужиком по имени Гат, мы и становимся.

Лошадь моя белая, что же ты наделала...

Сюжет в **Zeno Clash** - под стать сеттингу. То есть не лезет ни в какие ворота привычного, но при этом внутри себя вполне логичен и продуман. Чем-то он напоминает детективную историю: наш Гат бежит из Хальстедома, преследуемый своими братьями и сестрами, - оказывается, он напал на Отца-Мать, и даже, кажется, убил! В пути к нему прибивается девушка Даэдра (имя собственное, с Обливионами-Морровиндами ничего общего не имеет), и вот они вдвоем, отбиваясь от преследователей и наемного охотника, пытаются сбежать на край света, проходя по странным и загадочным землям страны Зенозоик. Странные и загадочные - в данном случае не громкие слова-пустышки, выдранные из пресс-релиза. Земли, то бишь локации, в **ZC** действительно необычные. Как и персонажи, на них встречаемые. Одни лишь Корвиды, освобожденные от уз разума, чего стоят. Про остальное даже упоминать не буду (спойлеры - зло), скажу только, что в **Zeno Clash** каждый уровень, без преувеличения, уникален.

Во время путешествия нам еще и скармливаются флэшбэки, предшествующие странному поступку Гата. Мы оказываемся то в прошлом, то в настоящем, что прибавляет пару дополнительных па-де-де к всеобщей игровой вакханалии, творящейся на экране.

И, как в хорошем детективе, самое главное - почему Гат напал на Отца-Мать - не раскрывается до конца приключения, сохраняя повествованию положенную интригу.

Ружье с кулаками

С сеттингом более-менее разобрались, теперь о том, из чего состоит геймплей **Zeno Clash**. То есть, как же все-таки в это играть-то? А очень просто: много драться и стрелять. По механике игра - отличная смесь файтинга от первого лица с таким же (перволичностным) шутером. Как такое может быть смешано, при этом не разбалтываясь? Весь секрет оказался в дистанциях и бо-

В местном баре не наливают. Не особо-то и хотелось

Между прочим...

При взгляде на **Zeno Clash** поневоле задаешься вопросом "Как такое вообще могло появиться, особенно в Чили?" То есть откуда на практически ровном месте вырос столь мощный проект? Оказывается, сотрудники ACE Team пробовали себя в компьютерных играх не раз и не два.

Все началось еще в 1997 году с модов. Самым завершенным из них оказалась тотальная конверсия **Batman Doom** для **DOOM 2** *(см. скриншот)*. Затем был еще один моддерский эксперимент, только уже на движке **Quake 3** - разработчики попытались сделать экшен-хоррор по мотивам произведений Лавкрафта и фильма "Нечто". От игры сохранилась шестиуровневая демо-версия, которую можно найти на сайте ACE Team.

В 2002-2003 годах чилийцы взялись за другой проект - **Zenozoik**. По сути, это был прототип **Zeno Clash**, создаваемый с размахом **"Готики"**. Размах, впрочем, оказался будущей ACE Team не по зубам, и разработка была свернута, а сами девелоперы на несколько лет разбежались, чтобы заработать на жизнь.

И только в 2007 году состав команды вновь сплотился, чтобы дожать проект, получивший впоследствии название **Zeno Clash**.

А сейчас кто-то получит... получит... из чего-то! Чем-то!

екомплекте. Уровни в **ZC** - не очень широкие дорожки. Площадки иногда встречаются, но им даже до хоккейной коробки далеко, не говоря уже о футбольных полях. Так что пространства для маневра не так уж и много. И вот в такой ситуации на Гата то и дело выпрыгивает от двух до пяти противников, которые с гиканьем начинают на него бежать. И даже если у нас есть местный экзотичный огнестрел, толку от него становится немного: ни с первого, ни даже с пятого попадания из любого из стволов убить противника нельзя, максимум - он уйдет в легкий нокдаун, из которого тут же встанет заново. Стволы при этом обладают смехотворным боезапасом, и их приходится постоянно перезаряжать, что дарит противнику бесценные секунды на сближение. Наконец, подбежавший оппонент запросто выбивает оружие из рук парой увесистых оплеух, оставляя Гату для обороны лишь голые кулаки.

И тут начинается самое интересное. Потому что механика кулачных драк в **Zeno Clash** сделана на пять со множеством восхищенных "ятей" после запятой. Когда-то давно я был в восторге от ручного мутузива в **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay**. Однако теперь, сравнив **ZC** с ремейком того самого Риддика, пришел к выводу: чилийский мордобой на порядок лучше! Кроме простой схемы удар/блок/перехват, тут есть еще подразделение оплеух на "легкая быстрая" и "медленная мощная". Есть удары с оттяжкой, есть с разгона, есть пробивающие блок, есть комбо, есть состояние грогги, в котором врага можно взять за загривок, хорошенько приложить об колено и отшвырнуть в выбранную сторону. Упавших врагов разрешается походя пнуть, а если стрейфнуться в сторону в тот момент, когда враг пытается заехать вам кулаком в анфас, то на пару секунд включается буллет-тайм, и нам дозволяется контратаковать сокрушительным встречным.

При таком обилии боевых приемов управление не перегружено тонной клавиш. Кнопки на мыши, пробел, WASD для движения - и все! Вот она, красота простоты.

Источник вдохновения

Zeno Clash всерьез претендует на звание одного из лучших экшенов этого года. Единственное препятствие на пути к этому титулу - длительность игры. Одолеть сюжет можно часа за три-четыре, не больше. Чего, даже при всей крышесносящей ядрености дизайна, очень мало. И возможность биться на арене со всеми встреченными противниками в специальном Challenge Mode положение дел, увы, не спасает. Разработчики сами это признают, извиняясь, что сделать больше не смогли банально из-за маленького девелоперского состава.

Но, как бы ни сложилось с лучшим экшеном, один титул **Zeno Clash** уже практически обеспечен: скорее всего, это будет самая оригинальная и стильная игра года. Уж здесь ей соперников точно не сыскать. Потому что мало у кого в мире найдется такой же стратегический запас курительного меха чилийских лам. НИМ

И рад бы женщин не бить, но они все время первые начинают!

Zeno Clash

- Жанр **FPS** - Издатель **Steam, Новый Диск**
- Разработчик **ACE Team**
- Количество дисков **1 DVD**
- Сайт **www.aceteam.cl/zenoclash**

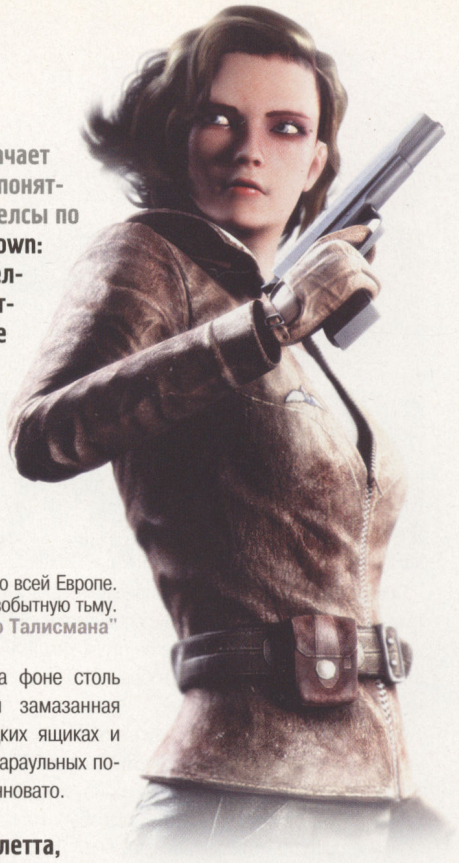
РЕКОМЕНДУЕТСЯ

- Процессор **Pentium 4 3,2 ГГц Duo** - Память **2 Гб** - Видео **GeForce 8800**

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0.40
Графика	8	x 0.20
Звук и музыка	8	x 0.10
Дизайн	10	x 0.20
Ценность для жанра	9	x 0.10

8.5



Анонс игры про диверсантов, работающих в тылу рейха, автоматически означает празднество на "малонаселенной" улице любителей Stealth action'ов. Оно и понятно: жанр редкий, в больших количествах в природе не встречается. А уж стелсы по Второй мировой - вообще раритеты. Если не считать сирую и убогую Pilot Down: Behind Enemy Lines, то единственной отрадой поклонников исторических стелсов до недавних пор была отечественная "Смерть шпионам". Была и останется, поскольку Семен Строгов оказался Виолетте Саммер из Velvet Assassin не по зубам.

Velvet Assassin

Текст: Владимир ПУГАНОВ

Смотри ВИДЕО НА ДИСКЕ

Свет гаснет, гаснет по всей Европе.
По-моему, мы погружаемся в первобытную тьму.
Клиффорд Саймак. "Братство Талисмана"

Немногочисленные ролики демонстрируют периодически приходящую в сознание Виолетту, лежащую на койке и вроде как готовящуюся отойти в мир иной. Девушка слышит разговор двух французов, расположившихся неподалеку. На протяжении всей игры они спорят на тему "убить или не убить" беспомощную шпионку. Один из них считает, что раненная диверсантка способна поднять мораль Сопротивления и ее непременно нужно оставить в живых. Другой полагает, что девушка сделала все, что могла, в борьбе с рейхом, и оставлять ее в живых нет никакого смысла. Скорее всего, она умрет еще до того, как эсэсовцы отыщут тех, кто ее укрывает. И уж тогда-то жителям маленькой деревушки, где схоронились партизаны с полуживой диверсанткой, несдобровать.

Кроме Виолетты Саммер, по большому счету, других персонажей в игре нет. Безмолвные польские агенты, раскрытые гестапо, или важные немецкие шишки выступают не более чем целями для ножа (или пистолета) героини. Что уж говорить про обычных солдат.

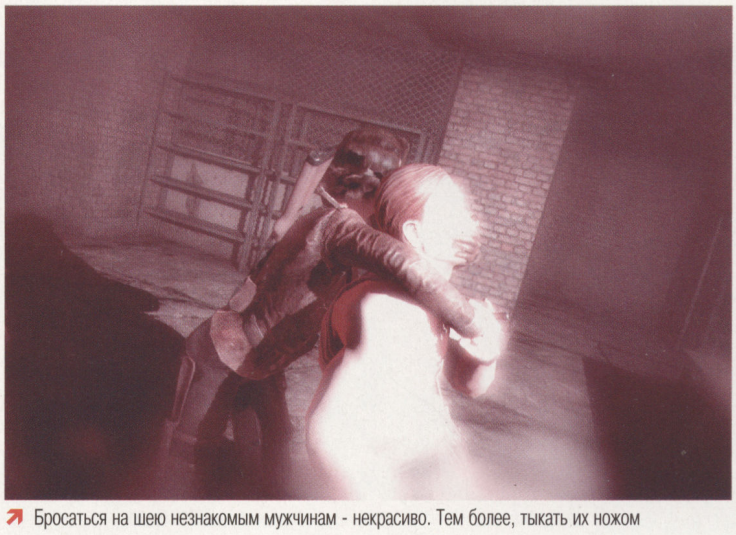
Сценарий получился откровенно слабым, что с лихвой компенсируется густой атмосферой отчаяния, в которую игрок погружается с самого начала и прибывает в ней вплоть до финальных титров. Кроме того, **VA** - одна из самых жестких игр про войну. И дело здесь не в том, что Виолетта умеет убивать часовых примерно полусотней различных способов. Прячась в закоулках польского гетто, игроку не раз доведется увидеть трупы расстрелянных мирных жителей, среди которых ясно различимы детские фигурки. Немецкие солдаты с явным одобрением рассказывают о "методах гестапо", а офицеры пишут трогательные письма любимым женщинам в перерывах между расстрелами и грабежами. Все это подается без назойливой "демонизации" врага, что только усиливает впечатление. На фоне столь откровенных сцен замазанная свастика на немецких ящиках и черные кресты на караульных постах выглядят странновато.

Виолетта, Виолетта, позабудем наше лето

Любые попытки игрока пренебречь аккуратным стелсовым прохождением в пользу марафонских забегов по уровням с бездумной стрельбой по сторонам **VA** пресекает с безжалостностью метко пущенной в лоб пули. Поклонники методов Рэмбо неизбежно столкнутся с острой нехваткой патронов. Да и стреляет Виолетта куда хуже, чем знаменитый киногерой Сильвестра Сталлоне. "Читерский" трюк с морфием (приняв который, диверсантка на короткий миг становится неуязвимой даже для прямого попадания "Тигра") может облегчить шпионскую жизнь максимум несколько раз за уровень, ввиду острого дефицита препарата на оккупированных рейхом игровых локациях. Дизайнеры умышленно обделили мисс Саммер богатырским здоровьем, поэтому очередь из MP-40 гарантированно заканчиваются загрузкой с последнего чекпоинта.

Самое неприятное заключается в том, что при всей беспомощности Виолетты в честной перестрелке, использование огнестрельного оружия неизбежно. Например, во время бегства со взорванного склада с горючим или при спасении из охваченных огнем доков придется немного пострелять (безжалостно тикающий таймер не оставляет шанса тайком прокрасться мимо переполошенных гансов). Но если не считать сюжетно обусловленных перестрелок, то **VA** преспокойно проходится без лобовой кон-

Палачи ненадолго пережили своих жертв



Бросаться на шею незнакомым мужчинам - некрасиво. Тем более, тыкать их ножом

На десерт офицерский состав рейха предпочитает морфий

Женщина в окровавленной ночной рубашке с ножом в руке - чем не повод застрелиться?

фронтации. Благо на охрану программисты "назначили" умственно отсталых фатерляндцев.

Непроходимая тупость AI и крайне удобное расположение ловушек превращает сверхсложную диверсионную работу в чуть ли не увеселительную прогулку по оккупированной территории. В удачно разлитой луже обязательно лежит оголенный электрический провод. Включив рубильник, всегда можно неприятно "шокировать" патрулирующего местность часового. И безмозглого напарника, который с радостью прыгнет в лужу, в которой только что убило током его камрада.

Реализм принесен в жертву спецэффектам. Немцы беспечно прогуливаются по лужам с горючим (при дефиците топлива в рейхе), и одно попадание из пистолета в поблескивающую жидкость всего за несколько секунд (!) превращает фрица в обугленный труп.

Буквально каждый встречный ганс нуждается в слуховом аппарате, так как совершение убийства в двух шагах от него не вызывает у нациста никаких эмоций. Вот что значит настоящий нордический характер!

Тем удивительнее, что все часовые в **VA** - страстные меломаны. Стоит Виолетте незаметно выключить приемник, как они тут же бросятся выяснять, почему заткнулась их любимая певица. В итоге искусство получает свою жертву.

Впрочем, иногда фашисты кучкуются настолько плотно, что вырезать их поодиночке практически нереально. В таких ситуациях обязательно сыщется немец с гранатой на поясе, чеку которой можно аккуратненько выдернуть. Ничего не подозревающий фриц взорвется, прихватив в ад еще и приятелей.

Иногда мисс Саммер может отыскать "случайно снятую" с кого-то женскую эсэсовскую форму. Переодеваться где попало стеснительная Виолетта не хочет, поэтому процесс перевоплощению в нордическую бестию можно совершить только в специально отведенных для этого шкафах и туалетах. После чего можно спокойно проследовать в нужное место прямо на глазах у похотливо пялящихся немцев. Главное, не приближаться к часовым слишком близко, иначе гарантированно опознают. Игровой баланс при этом остается на своем месте, потому что во вражеской форме Виолетта отказывается резать гансов ножом.

Еще бестолковее местного AI оказалась система прокачки. У диверсантки имеется три параметра (морфий, скрытность, здоровье), которые можно улучшать по мере нахождения ценных предметов - немецких орденов, наградных пистолетов, серебряных фляг и прочих дорогих безделушек. Проблема в том, что выяснить пользу, например, от прокаченной до упора скрытности, так и не удалось. Спрашивается, зачем вообще нужно было вводить столь бесполезный ролевой атавизм?

Бархатный не сезон

Длинный парад недостатков **VA** замыкает скучнейший дизайн локаций, на которых часовые и ловушки выставлены максимально удобно для игрока. Коридорность уровней была бы простительной (в том же **Splinter Cell** она никак не уродовала геймплей), если бы не унылые каменные мешки канализации и наспех наваленная мебель в польском гетто, портящие и без того не восторженное впечатление от игры. Зачатки дизайнерской "оригинальности" проявились в одном из последних уровней: пролегающая через темный лес дорога и висящий в воздухе молочно-белый смог навели на мысли о **Silent Hill** времен Второй мировой. Кстати, в этой миссии необходимо вооружиться снайперской винтовкой, чтобы устранить спящего в одном из зданий военного преступника. Поскольку тела ганса из окна не видно, целью для пули стала бочка с горючим, стоявшая рядом с его кроватью. Такой вот нынче стелс.

Жаль, что серьезность атмосферы, которую удалось создать разработчикам **VA**, почти загублена примитивным дизайном, недоработанным сюжетом и излишне благосклонным к игроку геймплеем.

Хотите сыграть в действительно хороший стелс про Вторую мировую? Ничего лучше **"Смерти шпионам"** не найдете. НИМ

Ночь. Улица. Фонарь. Без аптеки

Velvet Assassin

➤Жанр **Stealth Action** ➤Издатель **SouthPeak Games, ND Games** ➤Разработчик **Replay Studios**
➤Количество дисков **1 DVD**
➤Сайт **www.velvetassassin.com**

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

➤Процессор **Core 2 Duo 2,6 ГГц** ➤Память **2 Гб** ➤Видео **GeForce 8800**

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0.40
Графика	6	x 0.20
Звук и музыка	8	x 0.10
Дизайн	6	x 0.20
Ценность для жанра	7	x 0.10

6.7

Попасть по вьетнамцам из АК-47 не так-то просто. Даже если на них замерло перекрестие прицела. Реализм или криворукость создателей?

Tunnel Rats

"Туннельными крысами" называли американских солдат, действующих в извилистых и тесных подземных лазах, использовавшихся вьетнамцами для быстрого перемещения. Не ограничиваясь, смертельно опасными ловушеками, вроде ям с заостренными бамбуковыми кольями и растяжек, вьетконговцы запускали в туннели ядовитых змей, скорпионов и разных паразитов, весьма неблагоприятных для солдатского здоровья. Наконец, столкновения противников в тесных проходах практически всегда заканчивались смертью идущего первым члена отряда. Такой невеселой службе посвящен фильм "1968 Tunnel Rats" знаменитого немецкого режиссера Уве Болла, снятый и провалившийся в прокате в 2008 году. Спустя год Уве заставил Replay Studios (создателей **Crashday** и **Velvet Assassin**) сделать игру по его "киноблокбастеру".

Чтобы игрок до конца прочувствовал весь ужас вьетнамской войны, **Tunnel Rats** использует архаичный движок, тянувший на вялую "троечку" еще в году этак 2005-ом. Как и в недавнем **Shellshock 2**, местные вьетконговцы больше всего на свете хотят расстаться с жизнью. Они жаждут смерти так сильно, что даже не всегда отстреливаются. Пресловутые ловушки попадаются чуть ли не через каждые пять шагов и, как правило, заметить их очень просто. И еще проще обезвредить в процессе простенькой мини-игры.

"Галерею" военных ужасов дополняет возможность отрезать уши мертвых вьетконговцев. Забавно, что такой трофей можно получить даже с обезглавленных хедшотом противников.

Учитывая специфику военного подразделения, которому посвящены игра и фильм, ругать уровни за тупую линейность не хочется. Так же как и не хочется отпускать миллионную шутку про Уве Болла, его фильмы и игры по ним, первая из которых выползла на свет.

Владимир ПУГАНОВ НИМ

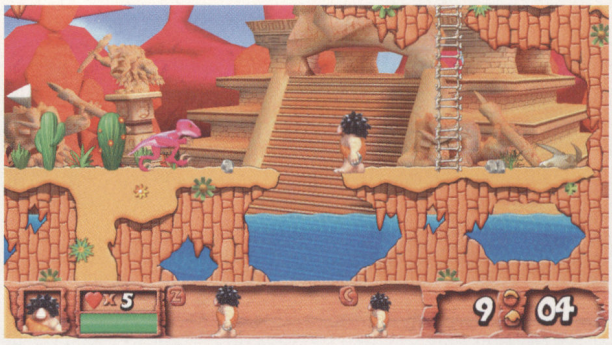
Tunnel Rats

➤Жанр **FPS** ➤Издатель **Boll KG**
➤Разработчик **Replay Studios**
➤Количество дисков **1 CD**
➤Сайт **www.boll-ag.com**

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

➤Процессор **Pentium 4 3 ГГц** ➤Память **512 Гб** ➤Видео **GeForce 6+**

РЕЙТИНГ **3.5**

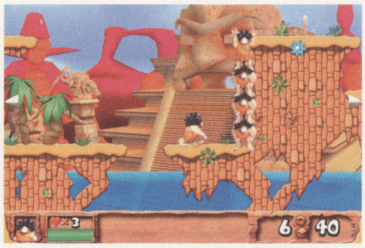


Среди динозавров был обнаружен нередкий вид "динозаурус гламурус"

The Humans: Meet the Ancestors

В далеком 1992 году компания GameTek выпустила любопытную вариацию на тему дико популярных тогда **"Леммингов"**. Геймтековское произведение **The Humans** не было тупым клоном, хотя и активно использовало принцип "вместе мы - сила". В **The Humans** толпа пещерных жителей путешествовала по уровням в поисках ключевых для развития цивилизации предметов: копья, факела, колеса, веревки и т.д. Игра обзавелась двумя сиквелами и благополучно исчезла из памяти большинства геймеров-ветеранов. И как оказалось - зря.

Компания Blue Monkey Studios с финансового разрешения издательства Deep Silver выпустила ремейк **The Humans**.



Поставленная перед игроком цель - все та же: провести группку смешных неандертальцев-клонов до выхода каждого из восьми десятков уровней. Препятствия на пути дикарей остались практически теми же, что и семнадцать лет назад (разве что отрехмерились): пропасти, вода, враждебные племена и, конечно же, динозавры.

Как и прежде, каждым из присутствующих на уровне человечков можно управлять (ткнув в него курсором) и, разумеется, выстраивать живые лестницы, ставя одного дикаря на плечи другому. Сбор примитивного оружия, вроде копий или камней, позволяет расчищать трудный путь племени от конкурентов и голодных хищников. Но главным оружием по-прежнему является головной мозг, ведь уровни построены хитро, и важные предметы просто так из рук в руки не передашь.

Новая версия **The Humans** оказалась неплохой игрой. Ее проблема в том, что время подобных забав уже давно миновало и сейчас в почете совсем другие интеллектуальные аркады. Например, мариообразный **Braid**, который заслуженно удостоился "Выбора редакции".

Владимир ПУГАНОВ НИМ

The Humans: Meet the Ancestors

➤Жанр **Arcade** ➤Издатель **Deep Silver, ND Games**
➤Разработчик **Blue Monkey Studios** ➤Название в России **Человеки: Знакомство с предками** ➤Количество дисков **1 CD** ➤Сайт **thehumans.deepsilver.de**

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

➤Процессор **Pentium 4 2 ГГц** ➤Память **512 Гб** ➤Видео **GeForce 6+**

РЕЙТИНГ **5.7**

Текст: Андрей АЛАЕВ

Тихоокеанская премьера

Если подбить статистику, то можно обнаружить, что среди колонок стратегического раздела за последний, скажем, год, большинство были посвящены сериалу **Total War** в той или иной его ипостаси. Это и не удивительно - можно его боготворить, можно расценивать как игру в солдатики, но нельзя отрицать, что это явление в стратегическом жанре и явление яркое.

Причем я хочу отметить готовность Creative Assembly развиваться не только экстенсивно, эксплуатируя свой древнемиро-средневековый движок, но и интенсивно, и **Empire**, механика которой существенно отличается от всех предыдущих игр серии - лучшее тому доказательство. Переход от мечей и копий к мушкетам и орудиям (и не в масштабах **Medieval**, а в массовом порядке), да еще и появление полноценного режима морского боя, да еще и постепенное приближение стратегической части к правильным образцам (читай - играм от Paradox) - это все смело. А смелость, как известно, берет города.

Однако, столь смело взяв новую высоту, CA немножко перекрыли себе кислород. Теперь у них просто нет возможности сделать что-то в такой же степени революционное. Любая война, случившаяся в античное (или даже доантичное) время попадет в очередную серию **Rome**, а средневековые зарубы - в **Medieval**. А начиная с начала (да простят мне эту наглую тавтологию) XVI века, во время господства пороха, мы попадаем, так или иначе, в **Empire**. Но, тем не менее, всякому ясно, что господство **Empire** рано или поздно закончится.

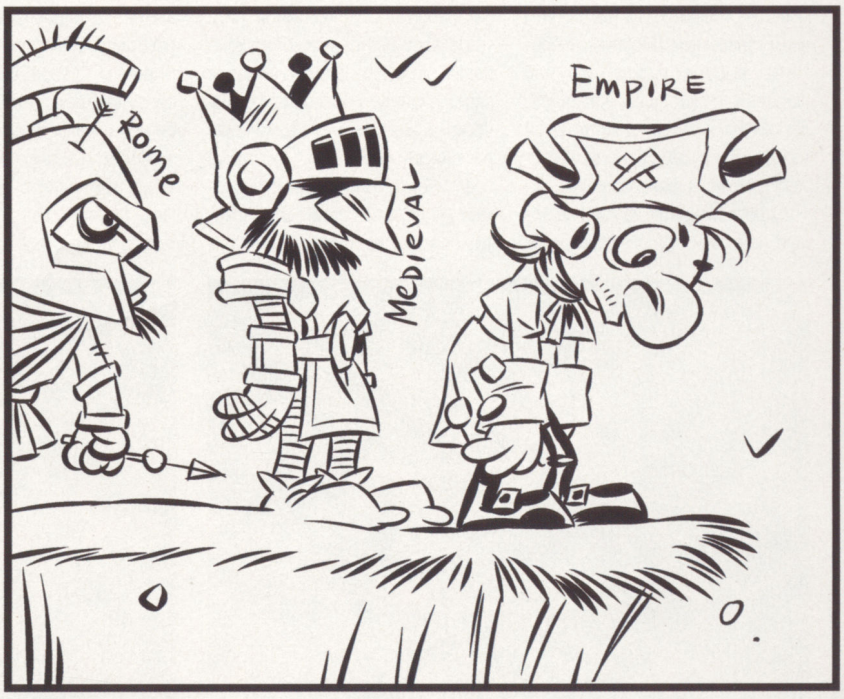
Очевидно, что наполеоника попадет в ближайший адд-он. Понятно, что движок потянет любую из войн XIX века - и Крымскую (а как же, Тонкая красная линия!), и многочисленные колониальные, и сипайское восстание, и даже такие крупные конфликты, как Франко-прусская война. Особо выделю так называемую Гражданскую войну в США, которая достойна собственного адд-она и, по моему мнению, отлично реализуется имеющимся движком. Но уже где-то на Англо-бурской механизм тормозит и дальше не работает: войны сильно изменились и перестали решаться путем одного локального сражения, которое уступило место линиям фронта и масштабным операциям. Полную неспособность идеологии Total War работать в условиях Первой мировой показала **"Агрессия"** от "Лесты", известной своей любовью к конструированию велосипедов с термоядерным двигателем (а недавние **War Leaders** смогли с блеском повторить провал "Лесты").

Что же остается Creative Assembly, которая, я убежден, рано или поздно захочет вырваться из сковывающих их временных рамок? Мне кажется, что на этот вопрос есть только один ответ. И это (сейчас вы удивитесь) тихоокеанский театр военных действий Второй мировой.

Полагаю, что все подходит идеально. Смотрите: в **Empire** мы увидели качественные и в достаточной мере аутентичные морские бои. А именно морские сражения и составляли основное содержание войны на Тихом океане. Конечно, там немного другой масштаб, десятки миль артиллерийского боя и сотни километров радиуса действия авиации, но отчего-то я поверил, что CA смогут сделать правильный морской бой, как в антураже XVIII века, так и середины двадцатого. А сухопутные сражения за острова (Бирманскую кампанию или советско-японскую войну брать не будем) были достаточно локальны, чтобы их можно было отразить каким-нибудь продвинутым тактическим движком без особого ущерба для исторического реализма.

Разумеется, разработчикам придется решить массу проблем. Отказаться, скорее всего, от походовости стратегической карты, придумать механизм для морских боев, включить в действие авиацию и, самое главное, не допустить превращения всего этого действа в балаган вроде серии **Battlestations**. Как только они введут простой лайфбар для боевого корабля, всю идею можно будет спускать в унитаз. Но если "ассамблейцы" сумеют избежать соблазна решить вопрос слишком простым способом, их ждет несомненный успех (и, кстати, я верю, что при должном старании у них получится). Надеюсь, им придет в голову подсказанная мной мысль, ибо иного пути выхода из замкнутого круга Rome-Medieval-Empire я не вижу.

Так что, ждем Total War: Pacific? НИМ



Все-таки продукция Blizzard и Games Workshop состоит друг с другом даже в более близких отношениях, чем пытаются доказать искатели заимствований. В материале о "самых ожидаемых 2009" мы поспешили назвать Dawn of War 2 и StarCraft II прямыми противоположностями друг друга. Конечно, в изначальном виде DoW2 позиционировался как тотальное отступление от наработок первой части, а SC2 - наоборот, как возвращение к истокам образца 1998-го года. Но сейчас, когда неравнодушные к террано-зерговско-протоссовскому конфликту задержали дыхание в ожидании обещанной на лето (хотя кое-кто говорит и об осени) беты, можно утверждать, что "близзарды" не побрезговали кое-чему поучиться у своих конкурентов из Relic. Речь, естественно, идет не о дизайне силовых доспехов и не родственных отношениях тиранидов и зергов, а о значительно более тонких материях.

StarCraft II: Terran... Wings of Liberty

Текст: Дмитрий РОММЕЛЬ

Это не "Варкрафт" в космосе"!
Это гораздо сложнее!
Экзекутор Артанис. StarCraft: Brood War

Прагматичный героизм

Начнем с того, что, как и в **DoW2**, мультиплеер и однопользовательская кампания (речь пока идет о терранской **Wings of Liberty**, ожидающейся в релизной версии), находятся едва ли не на разных полюсах геймплея. В истории Джима Рейнора, растянутой на три десятка миссий, нам предстоит познать все радости глобального планирования, познакомиться с кастомизацией армии перед отправкой на поле боя... Не говоря уже о привычном всем знакомым Моргана Бернхарта выборе между сложной миссией с хорошей наградой, легкой миссией с сомнительной наградой и путем "вперед по сюжету", мимо всяких развилок.

Вышеупомянутая настройка армии под свои вкусы заключается в том, что перед миссией можно будет выбирать те или иные бонусы и технологии из числа честно завоеванных. К примеру, усилить защиту бункеров или получить разрешение на постройку двух адд-онов к одному зданию. Правда, вархаммерского менеджмента отрядов и героев не ожидается, более того, сами герои будут играть не слишком значительную роль в сражениях и, как правило, не выбьются за привычные по первой части рамки. Набор доступных типов юнитов в пару раз превосходит комплект из мультиплеера. Брать в свою команду разрешат практически всех, кто был разжалован из списка "основных", а также практически всех старых знакомых из первой серии. Это, кстати, неплохо обосновывается тем фактом, что Рейнор набирает армию с бору по сосенке и не брезгует закупать устаревшие образцы вооружений.

Кстати, помимо давно анонсированной мини-кампании за протоссов, к основному сюжету будет прилагаться еще одно ответвление, тоже связанное с историей Джимми. Наконец, "близзарды" пообещали, что кампания не прервется на самом интересном месте и не попросит всех "на просмотр картины второй", а завершится полноценным финалом и расставлением всех точек над "i" . Впрочем, разработчики честно предупреждают, что при всей глубине геймплея и множестве отличий от мультиплеерной составляющей кампания будет представлять собой лишь своеобразный туториал, который ознакомит непосвященных с азами старкрафтовской науки. Собственно же игра развернется, как и стоило ожидать, в онлайне. Пожалуй, "близзарды" немного лукавят: в конце концов, именно из-за значительного увеличения синглового контента **SC2** и разделили на три части, да и киберспортивная аудитория для **StarCraft**, хоть и находится на первом месте, но приносить ей в жертву немногим менее популярный сюжетный аспект игры никто не собирается.

Урожай с полей боя

Параллели с "Рассветом войны" можно провести и относительно разного рода мелочей, придающих эффектность происходящему на экране. К примеру, впервые за время существования близзардовских стратегий некоторые

Вон с наших грядок!

И отбили они у терранов минералы, да не простые, а золотые

На самом деле, на этой картинке - победа терранов (внимание на атомные бомбы)

юниты научатся переключаться с дальнобойного оружия на колюще-режущие предметы ближнего боя. Как яркий пример можно отметить гидралиска, который при переходе врукопашную переключается с плевков на кромсание противника когтями. При этом, как утверждают разработчики, эффект сей чисто визуален: урон "гидра" наносит одинаковый. Однако делу повышения зрелищности баталий такое нововведение способствует всеми силами. Другой пример - расширенные возможности кастомизации внешнего вида юнитов. Речь здесь идет не о том, что, например, по мере апгрейда на модельке начинает честно отображаться новый обвес. Просто теперь движок игры поддерживает такую вещь, как декали - эмблемы игрока с прозрачным фоном, которые можно будет наносить поверх текстур. В основном практическое применение декали найдут в кампании (разработчикам больше не надо будет рисовать разные скины для одинаковых юнитов разных фракций), но, вполне возможно, в сетевых матчах также разрешат снабжать войска собственной геральдикой.

Интересная информация поступает касательно влияния ландшафта на игровой процесс. Судя по всему, в релизе деревья и тому подобные элементы (включая, например, столбы пара) будут блокировать линию обзора, позволяя рукопашным юнитам устраивать засады. На каком-то этапе разработки рассматривался и вариант внедрения в игру погоды и смены дня и ночи, причем все вышеперечисленное влияло бы на ход сражения (к примеру, ливень уменьшал бы видимость, а сильный мороз - замедлял юниты). Тем не менее, в конечном итоге все так и осталось в списке "классных идей, которые все же не стоят того, чтобы ради них перекраивать баланс". Впрочем, как и в случае со многими другими компонентами, до финала не дотянувшими, погодные эффекты перекочевали в раздел контента, полностью доступного в редакторе карт. Кстати, в числе возможностей этого ре-

При наличии MULE'ов стареньким SCV рассчитывать на перевыполнение плана не приходится

Между прочим...

Система макроменеджмента (то есть управление развитием базы в долгоиграющей перспективе) также не собирается замирать на месте. Во-первых, у каждой из сторон появятся средства для повышения темпов экономического развития: терраны смогут вызывать специальных роботов MULE, добывающих ресурсы в три раза быстрее SCV, протоссам дадут способность Proton Charge (временно повышающая эффективность пробов), а королева зергов сможет в экстренном порядке заставить главное здание изрыгнуть четыре личинки в дополнение к трем стандартным. Во-вторых, на картах встречаются минералы особой разновидности, разработка которых обеспечит более высокий прирост ресурса. Можно ожидать и появления соответствующей вариации газовых месторождений, но пока что на этот счет разработчики не говорят ни да ни нет. Зато сообщается, что вызов MULE (его можно осуществить в любой точке карты, открытой игроку) потребует одного из двух взаимоисключающих апгрейдов командного центра. Второй апгрейд превращает "главку" в крепость с тяжелой орудийной установкой (лишенную, однако, способности летать), что должно быть полезно для охраны второстепенных баз.

Между прочим...

На первое апреля разработчики анонсировали якобы новый терранский мега-юнит - Terra-tron, огромный робот-трансформер, собирающийся из нескольких зданий. Шутки шутками, однако вряд ли детально проработанную модель этого монстра создали только ради розыгрыша. С большой долей вероятности Terra-tron, как и Tauren Marine, появится в самой игре, скорее всего - в секретной миссии.

Вы не поверите, но вся эта братия высадилась вон из того крошечного дропшипа...

дактора (который называется ScumEdit), помимо ранее упомянутых (по внедрению системы прокачки, инвентаря и прочих элементов из **Warcraft III**), будет включена возможность защиты своих карт от изменения другими игроками. Что, в теории, должно решить проблему воровства чужих работ.

Заявляется, что карты станут в целом интерактивнее. Пока это выражено в наличии естественных преград, которые можно уничтожать, а также в существовании знакомых по тому же "Варкрафту" нейтральных зданий. Пока анонсировано только одно - Xel'Naga Observatory, которое может быть захвачено любой расой и использовано как наблюдательная башня. В рамках жанра, конечно, это не тянет на ноу-хау, но для достаточно пуританского геймплея **SC2** грозится стать вполне серьезным нововведением. Определенные послабления, помимо ранее упомянутого увеличения ресурсов вокруг стартовых локаций, выражены в том, что отныне все карты будут изначально полностью разведаны (в плане очертаний ландшафта) и лишь покрыты туманом войны. Кстати, разработчики выразили заинтересованность в создании ассиметричных карт, на которых игроки будут находиться в уникальных условиях.

Курсы кройки без шитья

Состав трех армий вроде бы уже устаканился - как-никак, бета на пороге. Тем не менее, резка по живому идет в таком темпе, что вряд ли у какого юнита есть шанс дожить до релиза без серьезных изменений. Ситуация с тем же Mothership вообще напоминает анекдот: разработчики уже несколько раз переводили его в разряд обычных юнитов и обратно. На данный момент, как в самом начале разработки, корабль-матка является уникальным, строить его можно в количестве не более одной штуки. Злосчастный Thor, идущий на втором месте по количеству переделок, вроде бы окончательно смирился с долей ходячей зенитки, при этом еще и лишившись разрекламированной способности к саморемонту. Что логично - "воскрешать" тора, скажем, прямо на вражеской базе - не самое умное решение.

Вслед за сверхъюнитами терранов и протоссов изменениям подверглась зерговская королева. Концепция ее как "героини", получающей новые способности по мере апгрейда основного здания, приказала долго жить. Теперь Ее Величество - не более чем юнит поддержки, правда, существующий в единственном экземпляре. Кстати, близзардовским тестерам пришлось немало помучиться с исправлением баланса в матче зерга против зерга. Усиленная атака роача по органическим юнитам вкупе с его шустрой регенерацией привели к тому, что на первом тире развития два хитиновых игрока только и делают, что меряются размерами тараканьих стай. В итоге старину гидралиска окончательно утвердили в старом звании и больше переносить его на второй тир не собираются. Идея инфицирования зданий других игроков также была оставлена до лучших времен, вместо этого Infestor может просто порождать Infested Marines в количестве пяти штук за раз. Кстати, инфестор вообще тварюшка нечистоплотная, и за ним остается след зеленой слизи, по которому легко обнаружить его присутствие. Вполне возможно, в подземном положении (а мы еще не говорили, что инфестор может передвигаться под землей?) он также будет частично заметен, т.к. прочих невидимок легко вычислить по "эффекту Хищника", и игроки жалуются на отсутствие аналога у зергов. На этом фоне минорные перетряски вроде очередной смены названия Night Hawk (теперь он именуется Raven) особого интереса не вызывают.

Неизвестно, куют ли тут металл. Но плавят - точно

***

StarCraft II, как видите, только прикрывается заявлениями о воссоздании геймплея первой серии. На самом деле, нас ждет пусть и не революция а-ля **Warcraft III**, но своеобразный дайджест открытий в жанре, совершенных за последние одиннадцать лет. Как показывает пример одной "малоизвестной" близзардовской MMORPG, тщательно выверенная компиляция порой способна прыгнуть выше "невиданной зверушки". Чего мы и желаем новому "Старику", хотя в его физических данных вряд ли кто-то сейчас еще сомневается. НИМ

StarCraft II: Terrans - Wings of Liberty

➤Жанр **RTS** ➤Издатель **Blizzard Entertainment** ➤Разработчик **Blizzard Entertainment** ➤Дата выхода **2009** ➤Сайт **www.starcraft2.com**

Как доказал еще спаливший храм Артемиды Герострат, чтобы остаться на страницах истории, не обязательно быть кем-то выдающимся, достаточно лишь хорошенько взбесить определенное количество людей. Именно так действует примечательный лишь умением вновь и вновь выбивать финансирование Уве Болл; по этому же пути пошли и создатели "Сталина против марсиан".

Сталин против марсиан

Текст: Iniel

Я - единственный гений во всей чертовой индустрии!
Приписывается Уве Боллу

То количество помоев, что лилось с сайта **"Сталина"** на головы воображаемых критиков, не оставляло надежд на что-то лучшее, чем очень и очень посредственную стратегию. Но разработчики решили, что на полпути останавливаться нельзя, и довели продукт (назвать это игрой - значит оскорбить честных трэшеклепателей во всемирном масштабе) своей деятельности до соответствующей кондиции.

Эпическая битва Сталина с трубкой против Гитлера с соской

Продукт в реальном времени

На **"Сталина"** больно смотреть: оранжевый интерфейс, кислотные оттенки надписей, вращающиеся на месте танки-коробочки и красно-зелено-фиолетовые пришельцы уверенно вызывают у игрока отвращение. Свою лепту вносит и акустическое сопровождение, то есть долбежка "написанного специально для игры" как-бы-металла про Сталина и крики солдат "Май нейм из Айван, ай лайк ю". Завершают картину тормоза, появляющиеся при любых мало-мальски масштабных сражениях или попытках повернуть камеру.

Но это ничто по сравнению с той пыткой, которая почему-то названа "игровым процессом". Дело здесь даже не в том, что интерфейс неудобен, - хотя отсутствие нормального описания способностей или возможности послать отряды в конкретную точку, а не область, по меньшей мере, раздражает. И не в тупости AI, произвольно переключающегося между режимами "спокойно стоять в двух метрах от врага, не реагируя на огонь" и "преследовать что-то враждебное, замеченное на другом краю карты". И даже не в отсутствующем балансе, когда закупать нужно лишь самые мощные танки, а пехота, противотанковые орудия или бонусы появляются на карте лишь по приказу скрипта и не имеют почти никакой практической ценности.

Главный дизайнер - компания "Ксерокс"

Дело в том, что все двенадцать уровней продукта созданы под копирку. Пять часов реального времени, забитых лишь одной последовательностью действий: выделить всю имеющуюся бронетехнику, послать ее в неразведанную часть карты, вручную приказать атаковать каждого марсианина, собрать бонусы, купить еще танков, отправиться в следующую неразведанную часть карты. Больше в этом продукте нет ничего - ни заставочных роликов (если не считать три "Музыкальных паузы" со все теми же песнями про Сталина и невнятным видео) ни диалогов, ни сюжета. Последний заменяют брифинги, написанные в стиле "русефекаций" девяностых.

Да и провокаций в самом продукте крайне мало: "красная магия" на языческих алтарях, пятидесятифутовый Сталин, голова Гитлера на ножках да отфотошопленные фотографии времен Великой Отечественной, на которых дорисованы марсиане - вот и весь "креатив". НИМ

Пехотинцы на горы забираться не могут никогда... если этого не захочет пасфайндинг

Сталинские танки столь совершенны, что и по стенам могут ездить, и под землю закапываться

Сталин против марсиан

- Жанр **RTS**
- Издатель **Новый Диск**
- Разработчик **BWF, Dreamlore, N-Game**
- Количество дисков **1 DVD**
- Сайт **stalinvsmartians.com**

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

Процессор **Pentium 4 1.8 ГГц** Память **2 Гб** Видео **GeForce 8800**

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	1	x 0.40
Графика	4	x 0.20
Звук и музыка	5	x 0.10
Оригинальность	2	x 0.20
Ценность для жанра	0	x 0.10

1.9

Попробуйте-ка вспомнить, сколько времени вы тратили, например, на The Sims 2 (при условии, что вы - поклонник игры). А теперь умножьте проведенное за монитором время на три и получите примерное количество времени, которые гадкие симсы украдут из вашей жизни. Одной единственной, кстати. Самое интересное, что вы гарантированно не пожалеете ни об одной минутке, прожитой в Сансет Вэлли - новом ареале обитания виртуальных человечков.

The Sims 3

Текст: Аглая Петровна

Я не знаю, как там в Лондоне - я не была...
Может, там собака друг человека.
А у нас Управдом - друг человека!
К/ф "Бриллиантовая рука"

С чего начинается театр - напоминать не нужно. А "Симсы", понятно дело, начинаются с создания себя любимого (если играете за предварительно созданного персонажа, значит, вы - не хардкорный симсофил и стыд вам вместе с позором). Возня с редактором внешности будущего симса - это нечто. Персонаж настраивается огромным количеством опций и после знакомства с генератором внешности **The Sims 3** на аналогичные возможности редактора любой(!) RPG без снисходительной улыбки и не взглянешь.

Помнится мне, суровые ролевики (из тех, кто не постеснялся хотя бы разок попробовать **The Sims**), зачистившие не одно подземелье от всех мыслимых монстров, весьма презрительно отзывались о ролевой системе шедевра Maxis. "О какой прокачке идет речь, - ворчали они. - Не смешите мой меч +100 к дамагу". Третья часть **Sims** быстренько сгонит саркастические усмешки всех, кто вздумает смеяться над местными RPG-элементами. И вот почему.

Ничего сверхсложного, разумеется, EA не придумала. Однако простота - племянница краткости, которая, как вы помните, приходится таланту сестрой. Молодым и пожилым симсам полагается пять разных черт характера, которые, условно говоря, определяют их "класс" (т.е. профессию). С детьми и подростками все непредсказуемо: у младенцев есть только две случайно (на самом деле - не совсем случайно) выбранные черты, а у подростков - три-четыре. Только у тинейджеров, делающих большие успехи в учебе, есть право выбрать трейт самостоятельно.

Черты характера определяют склонность симса к тому или ино-

Между прочим...

В **The Sims 3** предусмотрен простой в обращении видеоредактор. С его помощью симсофилы могут создать хоть короткометражные трейлеры, хоть полномасштабную "Санта Барбару". Нельзя сказать, что редактор позволит открыть в себе Спилберга (для этого маловато опций), но при грамотной работе с камерой во время съемки можно добиться неплохих кинодостижений.

Генератором случайных симсов лучше не пользоваться

Ничего нет лучше вечернего сеанса кино? Особенно, если дома тебя ждет муж, трое детей и затопленная ванная комната

Пикник на газоне - что может быть романтичнее? И дешевле

Между прочим...

Как и в **Burnout Paradise**, в **The Sims 3** предусмотрен специализированный онлайновый магазин. В Sims Store пользователи смогут в обмен на SimPoints (приобретать их придется за реальные деньги) покупать разнообразные предметы для дома, одежду и другие полезности для симсов.

Отдельного упоминания заслуживает экран запуска игры. Лаунчер предлагает массу возможностей: свежие новости о симсах, информация о новинках магазина, проектах игрового сообщества, просмотр фильмов, созданных фанатами с помощью специального редактора... Кроме того, сетевая поддержка предоставляет широкие возможности для обмена предметами между игроками (система Exchange, существовавшая еще в **The Sims 2**). Также каждому симсофилу полагается собственная страничка, на которой он может вести блог, обмениваться мнением с другими пользователями, выкладывать для всеобщего обозрения собственные фильмы и предметы-самоделки.

В качестве демонстрации онлайновых возможностей **The Sims 3** разработчики предлагают всем желающим бесплатно скачать целый город - Ривервью.

му виду деятельности, его поведение, а также умение или неумение находить общий язык с окружающими. Более того, именно набор трейтов обуславливает глобальную жизненную цель вашего персонажа, к которой он будет стремиться всю жизнь. Или не будет - решать вам.

Поскольку естественные потребности подопечных задвинуты на второй план, появилось больше времени на исполнение желаний привередливых подопечных. Появление в игре сиюминутных прихотей мне очень понравилась. Во-первых, многие желания действительно интересно удовлетворять. Разве не найдет понимание в душе любой девушки желание ее альтер эго посетить салон красоты? А какой парень откажет своему персонажу в походе на футбольный матч? Или на рыбалку?

Во-вторых, исполнение желаний приносит ценные баллы счастья, которые накапливаются в специальной вкладке интерфейса. Чем сложнее удовлетворить прихоть симса (например, купить машину за 100 тыс. симолеонов), тем больше очков капает на "счастливый счет". Набрав, как минимум, пять тысяч баллов счастья, можно обменять их на какую-нибудь полезную штуку из длинного списка "Наград". Под полезными штуками подразумеваются ценная абилка или предмет. Ваш симс обожает читать, но не в состоянии позволить себе покупать книги? Наберите 10 тыс. баллов счастья и подарите ему чудную возможность "Букинист" - он сможет отовариваться со скидкой. Среди мегаполезных абилок была замечена "Далекий друг", позволяющая не терять со временем однажды заведенных друзей.

Конечно, прокачка скиллов никуда не испарилась, но стала ин-

Я - за "экологически чистый транспорт". По крайней мере, пока не куплю машину

Достопримечательности Сансет Вэлли

тереснее и разнообразнее. Кроме "дедовских" способов развития умений (вроде частых упражнений на тренажере или чтения полезных книг), в **The Sims 3** можно посетить общественные лоты, где скилл качается в приятной обстановке. Кроме того, работа может послужить неплохим местом для самосовершенствования, что позволяет убить двух зайчат одним выстрелом: и деньги зарабатываются, и скилл растет.

Мы строили-строили и настроили

Строительство в **The Sims 3** стало заметно удобнее. Любое кресло или стол можно поставить по диагонали. Такая простая, казалось бы, особенность дает игроку на удивление большие возможности по обустройству интерьера. Еще больше подобной свободы содержится в новых опциях, связанных с подбором мебели и одежды. Каждый предмет условно поделен на несколько частей (например, обивка дивана, подлокотники и спинка), для каждой из которых можно подобрать уникальную расцветку и узор в соответствии с личными предпочтениями игрока. Лично у меня эта процедура заняла немало времени, так как отчаянно хотелось обставить виртуальное жилье исключительно стильной мебелью. Про одежду даже говорить не буду - на подбор гардероба виртуальной Аглаи Петровны ушел целый вечер.

Начинавшаяся спокойно вечеринка закончилась дракой, сгоревшей плитой и парой потерянных друзей

Интерфейс строительства, который раньше вызывал кое-какие нарекания, стал гораздо удобнее. В первую очередь, благодаря привязке мебели и объектов к комнатам. Например, душевые кабинки, раковины и унитазы можно выбрать, щелкнув на вкладке "Ванная". Схематичное изображение каждого типа мебели в меню вкладки позволяет почти мгновенно отыскать нужный набор, скажем, кресел или кроватей.

Наконец, расширять жилплощадь отныне можно с помощью всего одного нажатия кнопки. Достаточно кликнуть на стену в доме и "растянуть" ее в нужном на-

Оказывается, зелененькие ромбики над головами симсов очень тяжелые

По утрам в бассейне не слишком многолюдно

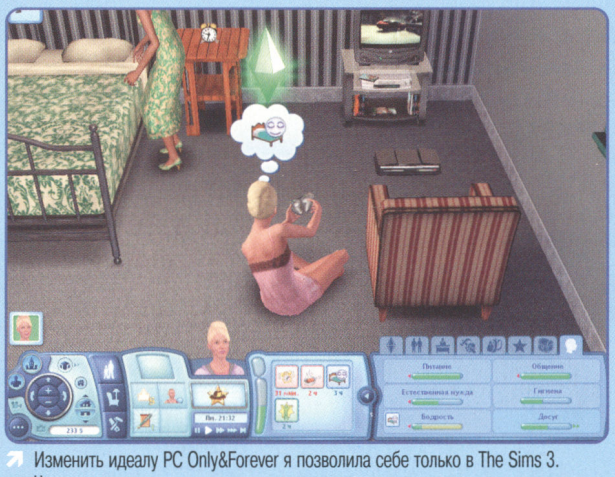
правлении. Все, новая комната готова.

Лоты контрастов

The Sims 3 - удивительная игра. Вы можете провести за ней хоть целый месяц - она все равно будет преподносить сюрпризы. За то немалое время, которое я прожила в Сансет Вэлли, мне удалось повидать столько необычного, что всего и не опишешь. Оказывается, в соседских мусорных корзинах можно отыскать очень ценные горные породы. А в здании городской ратуши можно заниматься сексом прямо в кабинете судьи (об этом мне, разумеется, рассказали).

Карьеры в третьей части самые обычные - полицейский, вор, журналист, спортсмен и т.д. Но к каждой профессии разработчики не поленились добавить целый ворох приключений. Все благодаря интересным "квестам", регулярно предлагаемым специалисту того или иного дела. Халтурка "на стороне", пожертвование книг городской библиотеке, встречи с интересными симсами... Несмотря на то, что рабочий процесс попрежнему показан в виде схематичной шкалы в углу экрана, трудиться на благо семейного бюджета в **The Sims 3** гораздо приятнее.

Путешествие по городу заметно упростилось и стало удобнее, о чем я упоминала еще в превью. Но участившиеся вылазки из дома моей виртуальной тезки обуславливаются не столько отсутствием утомительных загрузочных экранов, сколько интересными лотами, которыми "утыкана" карта Сансет Вэлли. Огорчает одно: далеко не все из них можно разглядеть изнутри. Например, посещение симсом музея современного искусства можно наблюдать в режиме реального времени. А вот при просмотре футбольного матча на стадионе "Лама" придется включить фантазию - ничегошеньки, кроме самого стадиона, нам не покажут.

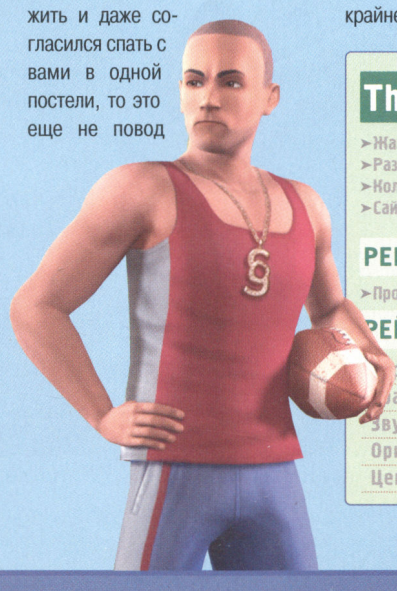

Изменить идеалу PC Only&Forever я позволила себе только в The Sims 3. Честно-честно

Досадно наблюдать и ляпсусы, просмотренные разработчиками в системе взаимоотношений симсов. Например, если кто-то принял предложение переехать к вам жить и даже согласился спать с вами в одной постели, то это еще не повод для WooHoo (в смысле, не причина распускать руки пониже спины и выше пупка новосела). Более того, даже после рождения ребенка (а то и трех), не всегда удается сделать/принять предложение руки и сердца. Такой вот странный этот городишко.

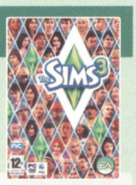
Зато контроль игрока за возрастом симсов, хоть и кажется странной опцией, не вызывает отторжения. Перво-наперво стоит отключить в опциях старение. По крайней мере, если в вашей семье нет бабушки с большим состоянием. Если же ваши малолетние карапузы вас окончательно свели с ума, то, возможно, стоит устроить им "преждевременный" день рождения. Позвать друзей и купить торт, после чего насладиться гипервзрослением спиногрыза до хотя бы постпеленочного возраста.

Городские легенды

The Sims 3 - идеальный сиквел. И я могу заявить это не как давняя поклонница игры, а как ценительница отличных игр *(этого у Аглаи Петровны, и в правду, не отнять - прим. ред.)*. Разработчики не сломали то, что было, а сделали удобнее, интереснее и увлекательнее. Конечно, они не изобрели велосипед "на бис", чего, в общем-то, от них никто не ждал. Симсы стали лучше, а если учесть, что эта серия и без того вне конкуренции, сделать вывод о качестве третьей части совсем не трудно *(многоуважаемая Аглая Петровна, как всегда, категорична и пристрастна, поэтому мы, тайком, срезали игре один балл рейтинга - прим. ред.)*. НИМ



The Sims 3



- Жанр Симс
- Издатель Electronic Arts
- Разработчик Electronic Arts
- Количество дисков 1 DVD
- Сайт www.thesims3.ea.com

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

Процессор Core 2 Duo 2,6 Память 3 Гб Видео GeForce 8800

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	10	x 0.40
Графика	9	x 0.20
Звук и музыка	9	x 0.10
Оригинальность	7	x 0.20
Ценность для жанра	9	x 0.10

9.0

Есть такая категория игр, которые ругать не за что, а хвалить почему-то не хочется. Обычно это сиквелы, сделанные внутренними студиями крупных издателей, у которых все отлично с качеством исполнения, чего не скажешь о количестве оригинальных идей. Писать о таких играх - сущее мученье. Разработчики, почитав отзывы на предыдущий эпизод, подчищают все существенные огрехи, лишая рецензента возможности поупражняться в остроумии. Впрочем, и повода для восторгов они ему тоже не дают, поскольку комфортность и интересность игры - вещи очень разные.

Battlestations: Pacific

Текст: Гнэл УНАНЯН

- Заберите обратно свои шарики, они бракованные.
- А что с ними не так?
- Да все так... только вот не радуют.

Бородатый анекдот

Battlestations: Pacific относится как раз к этому типу продуктов, которые при некотором навыке узнаешь не открывая коробки. Обычно с обложки такой игры на тебя смотрит невероятно красивая и детально прорисованная скукотища, с профессионально белозубой улыбкой и фигурой, подогнанной под стандарт 90-60-90 буквально с хирургической точностью.

"Стальные блондинки"

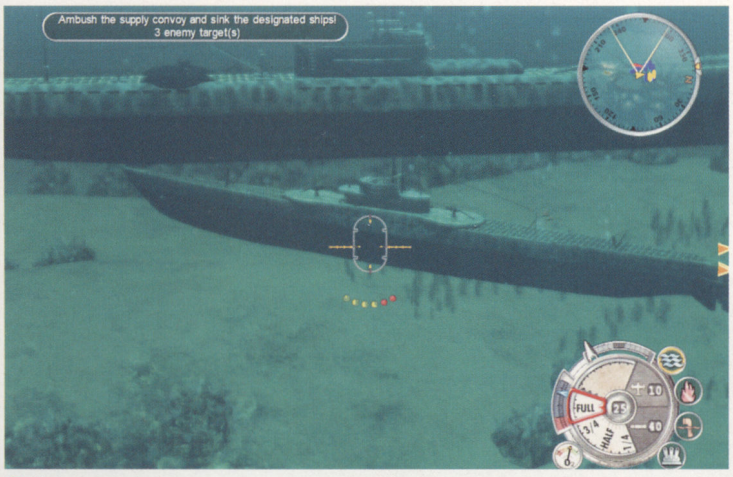
Идея дать игроку возможность отвлечься от RTS-рутины и собственноручно пострелять в супостата, витает в воздухе, не давая покоя игроделам в разных странах мира, уже очень давно. К примеру, питерская Lesta пошла по этому пути, упирая на RTS-составляющую, а вот венгерское отделение Ubisoft ухватилось за аркадно-симуляторный конец, что логично, если вспомнить, что до этого венгры занимались серией **Silent Hunter**.

Решительно наплевав на историзм, реализм и все прочие "измы", разработчики наваяли масштабную аркаду про самолетики, кораблики и подводные лодочки, в которую очень весело порубиться часок-другой, особенно если у вас есть джойстик, а лучше - геймпад. Попытки изобразить эпичность при помощи отлично срежиссированных и искусно обработанных под кинохронику, но слишком уж пафосных роликов на движке по меньшей мере смешны, поскольку ни глубоко условный геймплей, ни халтурная озвучка не оставляют игроку и шанса проникнуться атмосферой напряженной борьбы не на жизнь, а на смерть. Об озвучке, кстати, следует рассказать отдельно. Венгров надо бы отправить на какую-нибудь из войн, спонсируемых их друзьями из НАТО, чтобы они прочувствовали, что это такое. Может быть, тогда американские пилоты не будут сообщать о сбитом самолете противника таким голосом, будто закатили очередной шар в бильярдную лузу. Японцы же, приглашенные на роль империалистических свиней, перестанут рапортовать сухо, деловито и как-то без положенного в таких случаях злорадства. В настоящей, а не опереточной бойне люди орут в эфир так, что адреналин сочится из динамиков, а звуковая картина **Battlestations: Pacific** даже в процессе самого напряженного сражения напоминает то салун на Диком Западе, то сборочный цех завода "Тойота"

Что касается внешнего оформления, то разработчики очень старались и сделали все аккуратно и симпатично, однако тут в силу вступает фактор мультиплатформенности. Как ни крути, а приставка на третьем году жизни современных графических стандартов не тянет, каким бы нектгеном она там ни была. Поэтому и

Вид из кабины введен для... непонятно для чего

На взрывы вблизи лучше не смотреть



Не поверите, но из такого положения торпедировать подлодку врага проще простого

Восемь ракет - это весомый аргумент даже для крейсера

визуального шока от **Battlestations: Pacific** не испытываешь, зацепиться глазу не за что, разве вот только за брызги, стекающие по стеклу камеры.

После **Battlestations: Midway** разработчики, наслушавшись от игроков претензий к скоротечности и линейности заданий, принялись добавлять в игру всего и помногу, наделав аж двадцать восемь здоровенных миссий в двух кампаниях. Помимо множества новых образцов военной техники и совершенно бесполезного вида из кабины самолета, они добавили пару-тройку новых режимов, типа захвата островов, плюс стандартный набор мультиплеерного джентльмена. В результате некоторые миссии затягиваются на час с гаком (если, конечно не играть на простейшем уровне сложности). Счастье, что в процессе портирования с приставки программисты не вырезали чекпоинты, иначе захват японцами порта Морсби превратился бы в "Санта-Барбару". В принципе, хуже от этого не стало, разнообразие - это всегда приятно, но еще раз повторимся: "больше" и "увлекательнее" - это не синонимы. Между тем, возросший масштаб действий гонит игрока от штурвала к тактической карте, где его поджидают новые сюрпризы.

X-RTS 360

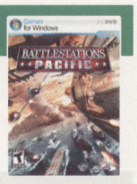
Как только в ваши руки попадают, скажем, крейсерская эскадра, пара подлодок, ударное авианосное соединение и наземный аэродром в придачу, можете забыть об аркадных красотах. Теперь вы прикованы к безликой тактической карте и вынуждены сражаться не столько с противником, сколько с управлением. Если в аркадном режиме наличие геймпада запросто компенсировало унаследованные от консоли недостатки, то теперь вас уже ничего не спасет от нервного срыва и вывиха кистей обеих рук. Надо отдать должное венграм - они пытались исправить ситуацию, но даже их возможности не беспредельны. В результате отчаянной борьбы разработчиков игры с приставочным управлением, выделить юнит (но только один, никаких "зеленых рамок"!) и отправить его куда-нибудь можно и курсором, но раздавать приказы, поднимать в воздух новые звенья, ремонтировать системы кораблей и менять формации придется классическим приставочным способом "зажми и перебирай пункты меню". Рассказывать, что такое навигация по консольным круговым меню при помощи клавиатуры надо отдельно и в другом месте. Можно, конечно, воспользоваться для этого геймпадом, но тогда придется выбрать юнит, положить мышку, взять геймпад, отдать приказ, положить геймпад, взять мышку и выбрать следующий юнит. Не каждый на это пойдет.

Впрочем, есть вещи, которые из тактического режима принципиально невозможно сделать. Так высадить десантные катера с транспортных кораблей или запустить разведчика с борта линкора можно только вручную. Кроме того, местный AI плохо знаком с маневрированием в строю, поэтому выполнять повороты в составе эскадры придется лично.

Все эти мучения совершенно не оправданы, поскольку стратегической глубины в предлагаемых миссиях кот наплакал. Размышлять, в основном, приходится над тем, как не выполнить главную задачу до тех пор, пока не сделаешь второстепенные, иначе не видать тебе бонусных очков и новых записей в таблице достижений. Решения всех остальных задач не выходят за рамки эталонов типа "летят торпедоносцы - поднимай истребители" или "видишь подлодку - переключайся на глубинные бомбы". Никакого анализа, а тем более, упаси господи, синтеза - только хорошо развитые условные рефлексы.

Собственно говоря, **Battlestations: Pacific** довольно просто мог бы избежать судьбы безликого середнячка. Для этого следовало сделать три простые вещи. Во-первых, нужно было оставаться на приставках, где этот уровень графики, это управление и этот геймплей не вызывают вопросов. Во-вторых, нужно было оставаться аркадным симулятором. Все эти тактические заскоки вряд ли придутся по душе приставочникам, не говоря уже об аудитории Only&Forever. А в-третьих, надо бы изъять подлодки, ибо такой примитивизм даже в самой приставочной аркаде неприличен. НИМ

Battlestations: Pacific



- Жанр **Action RTS**
- Издатель **Eidos**
- Разработчик **Eidos Hungary Studios**
- Количество дисков **1 DVD**
- Сайт **www.eidosinteractive.com/games**

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

- Процессор **Pentium 4 2,4 ГГц**
- Память **1 Гб**
- Видео **GeForce 7800**

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0.40
Графика	8	x 0.20
Звук и музыка	7	x 0.10
Оригинальность	7	x 0.20
Ценность для жанра	7	x 0.10

7.2

Давным-давно в одной, ну вот ей-богу не вру, очень далекой галактике проживал демиург по имени Прародитель, всю эту галактику собственноручно и создавший. Факт сам по себе непримечательный, если бы не характер Прародителя. Казалось бы, сотворил вселенную, ну и почивай себе на лаврах, обоняй фимиам и только являй время от времени чудо, чтоб смертные в вере укреплялись. Ан нет. Природное жизнелюбие Прародителя раз за разом толкало его в объятия смертных женщин, а активная божественная позиция заставляла постоянно что-то подкручивать и доделывать в мироустройстве в нарушение пункта (тьфу-тьфу-тьфу) тринадцать инструкции по эксплуатации миров, где прямо указано: "Если светило более-менее регулярно встает и садится, закрыть меню настроек и ничего больше не трогать".

Demigod

Текст: Гнэл УНАНЯН

Не знаю, как в вашем мире, а в нашем
никакая сила не остается долго без хозяина.
А. и Б. Стругацкие. "Обитаемый остров"

Короче говоря, начались в подотчетном мире разные богопротивные процессы - от сноса исторических памятников и возведения на их месте корпоративно-вавилонских башен до войн с террористами за нефть. По этому поводу было моментально созвано общее собрание демиургов, которое, недолго думая, единогласно постановило: "Прародителя низвергнуть, а мерзости его (список прилагается) признать недействительными и уничтожить, ибо сказано "Кабаки да бабы доведут до цугундера". На вакантное место в совете демиургов был тут же объявлен конкурс среди полубогов среднего звена, на который слетелись восемь отпрысков Прародителя, каким-то чудом не попавших в число его мерзостей. Собственно, прохождению конкурсных заданий и посвящена новая игра от Gas Powered Games.

Гладко было на бумаге...

Направление вектора движения Криса Тейлора сотоварищи определяется с первого же взгляда на **Demigod**. Оно и понятно: количество фанатов знаменитой карты-модификации к **Warcraft 3 Defense of the Ancients** (более известной в народе как **DotA**) раз в десять больше, чем поклонников просто **WC 3**. Аудитория внушительная, киберспортивные перспективы дисциплины более чем радужные, отчего же не вдарить по рынку?

Для тех, кто не в курсе, что такое **DotA**, проведем краткий экскурс. Представьте себе обычный **Warcraft**, из которого убрали все юниты, оставили только героев, которых понаделали около сотни разных и поделили на светло-белых и темно-черных. И вот на специально разработанной по такому случаю карте сходятся команды из трех-пяти героев и, всячески демонстрируя командных дух и чувство локтя, пытаются забороть друг друга.

"Газовщики", следуя проторенной "метельщиками" тропинкой, тем не менее, изрядно виляют по сторонам, всячески пытаясь расширить наезженную народом колею. Если **DotA** - это игра исключительно о героях, то в **Demigod** набор действующих сил гораздо представительней. Во-первых, это сами полубоги, коих на данный момент насчитывается восемь душ. Это стартовый набор, и разработчики не скрывают, что добавление новых полубогов будет основным источником доходов студии. Те восемь, что есть сейчас, поровну разделены на убийц и генералов. Убийцы, по замыслу разработчи-

Арены в Demigod оформлены с выдумкой

Где Регул разжился "рельсой" - никому неизвестно

ков, - это атакующие герои, которые действуют самостоятельно, полагаясь только на собственные силы. В этой четверке у нас имеется стихийный маг с переключателем "горячо-холодно", лучник и два танка, один маленький, быстрый и противный (в смысле, напичканный дебафами), а другой - здоровый, медленный и с лайфбаром выше, чем Эверест. Генералы, по идее, должны больше опираться на мелких юнитов и собственных миньонов, в гущу сражения не лезть и вообще - всячески стратежить. Генеральских звезд удостоены очень пафосный паладин, друидиха, из-за которой игра запросто могла бы лишиться рейтинга "Teen", сбежавшая из цирка хилерша верхом на снежном барсе и некромантствующий вампир (или вампирствующий некромант, это сути дела не меняет). Второй существенной силой на карте являются рядовые юниты и миньоны генералов. Первые представляют собой неуправляемое пушечное мясо, нарезанное мелкими кусочками, которое постоянно бежит из порталов навстречу смерти, создавая перманентное давление на оборону противника. Вложив некоторое количество золота в развитие родной цитадели, кусочки можно сделать покрупнее, и тогда в ход пойдут осадно-штурмовые разновидности тварей, которые способны на большее, чем бессмысленно дохнуть у первой же вражеской башни. Миньоны же - это элита смертных сил, имеющая ощутимый запас хитов, наносящая приличный урон и даже способная толпой добить подраненного полубога. Они ограниченно управляемы, так что их можно послать в бой, а самому постоять в сторонке, перегенерировать. Третьей существенной силой в **Demigod** является сама карта. А точнее даже не карта, а арена, поскольку ни размерами, ни содержанием местные уровни под термин "карта" не подпадают. Конфигурация арен и их наполнение вкупе с условиями победы значительно влияют на эффективность того или иного полубога, заставляя игроков тщательно выбирать подопечного. Основным препятствием на пути полубогов являются башни, которые в начале боя запросто сжигают лайфбар и отправляют героя на точку респауна. Конечно, прокачанный герой им не по зубам, но даже под конец боя они доставляют немало хлопот. Помимо них имеются форты, магазины артефактов, порталы, золотые рудники и бонусные флаги. Каждый объект может быть захвачен по системе Domination, даже флаг никуда тащить не надо, нужно просто постоять под ним какое-то время, отогнав подальше полубогов противоборствующей команды. Условия победы могут быть самые разные от простого дефматча с подсчетом фрагов, до доминирования с удержанием флагов или разрушением вражеской цитадели. По идее, команды должны выбирать специализации полубогов сообразно задачам и строению арены так, чтобы они дополняли друг друга. Ну, и стиль игры убийц и генералов должен здорово отличаться. Убийцы должны в основном тратиться на покупку артефактов и вкладываться в накачку собственных абилок, а генералы, по идее, обязаны больше заботиться о развитии цитадели, апгрейде порталов и усилении башен, напирая на те навыки, которые дают бонусы миньонам. Но это чисто теоретически, на практике же все выходит несколько иначе.

Вдруг откуда ни возьмись - маленький комарик, и в руке его горит маленький фонарик

...да забыли про овраги

Как известно, самой большой головной болью при разработке мультиплеерных игр являются выдумки игроков. Как ни уравновешивай фичи, как ни старайся расставить систему противовесов, игроки обязательно найдут тактику, которая порушит с таким трудом выстроенное здание баланса. Не минула чаша сия и GPG. Довольно быстро становится понятно, что убийцы сильно предпочтительней генералов, потому как насыщенность боев приличная, а скорость игры - примерно как в "Дьябле", так что стратежить особо некогда. Максимум, на что хватает времени, это сгрести миньонов рамкой и крикнуть им: "Вперед, обезьяны! Или вы хотите жить вечно?!" Впрочем, некоторые из генералов могут элементарно вынести любого из убийц без посторонней помощи. Вот, к примеру, местный некромант уровня с третьего-четвертого практически неубиваем до тех пор, пока не исчерпает

Барсик, фу! Тебе нельзя жирного!

Катапультозавры, пожалуй, самый полезный вид "мяса"

запасы маны. А между тем он способен отъедать от четверти до трети лайфбара одним укусом, перегоняя хиты из вражеского организма в свой (без штрафа!). То бишь две-три бутылки маны в инвентаре - это гарантированный фраг. Или вот крупный знаток латыни Регул, задуманный, как чистый ПКшник. Все его навыки ориентированы на то, чтобы одним выстрелом снять как можно больше хитов с максимальной дистанции, не ввязываясь в ближний бой и не обращая внимания на толпящуюся под ногами мелочь. Однако же уровня с третьего этот снайпер-одиночка приобретает достаточную дальность и мощность выстрела, чтобы безнаказанно расстреливать башни, а также давить пехоту и миньонов разрывными стрелами. Уровню к седьмому он превращается в идеального генерала, расчищающего толпам смертных бойцов дорогу к вражеской цитадели. Одним словом, баланс в **Demigod** выглядит совсем не так, как задумывали авторы игры: у большинства полубогов заявленная узкая специализация не реализуется. Хилерша, которой разрешили лечить саму себя, отчаянно танкует, поскольку ее барс совершенно незнаком с медициной, зато урона наносит не меньше любого полубога-убийцы. Громадина Рук вместо того, чтобы крушить башни, затаривается в магазине ускоряющими шмотками и телепортом, после чего несется накручивать фраги. Маг, которому на роду написано быть главным ДД, всю дорогу контролит "синими" заклинаниями, напрочь забыв о "красных". Одна только голая друидиха непонятно чем занята, катается туда-сюда на своей колеснице, а толку никакого.

Складывается ощущение, что баланс в игре сохраняется только по счастливому стечению обстоятельств и благодаря тому, что героев пока сравнительно мало. С увеличением пантеона полубогов удержать равновесие будет очень и очень трудно.

Последний момент, который хотелось бы обсудить, - это техническое исполнение. С этой точки зрения "газовщики" отработали на твердую "пятерку" с очень большим минусом. Минус заключается в том, что сетевая часть кода, мягко говоря, сырова-та. То есть при игре по локальной сети все просто-таки отлично, а вот с интернетом **Demigod** дружит довольно странно. То ли разработчики не ожидали такого притока игроков, то ли стыковка со Stardock'овским Impulse пока еще не идеальна, но факт остается фактом: сбои при подсчете очков, частые прерывания связи, не работающий чат, глюкавое лобби. Если организовать приватную игру с друзьями еще как-то можно, то пробиться в общий турнир практически нереально. Хотя ладдер на сайте существует, и там даже есть какие-то люди, обладающие внушительными рейтингами.

Между тем, главный вопрос, которым задавалось игровое сообщество в ожидании релиза **Demigod**, - стоит ли забрасывать **DotA** и бежать в магазин за диском, - пока остается открытым. Во-первых, перспективы развития детища GPG все еще туманны, и как "газовщики" будут справляться с поддержанием баланса пока неизвестно. А во-вторых, технические проблемы сетевой составляющей все еще несовместимы с жизнью, особенно для игры, ориентированной на мультиплеер. Спешно выпущенный патч ситуацию улучшил, но не кардинально. Как оно будет дальше - одному Тейлору известно. Поэтому давайте пока что изобразим на лице сдержанный оптимизм и настроимся на ожидание светлого будущего. НММ

Слушай мою команду! Вспышка справа!

Demigod

- Жанр **RTS**
- Издатель **1С, Snowball**
- Разработчик **Gas Powered Games**
- Количество дисков **1 DVD**
- Сайт **www.demigodthegame.com**

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

- Процессор **Pentium 4 2,4 ГГц**
- Память **1 Гб**
- Видео **GeForce 8800**

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0.40
Графика	8	x 0.20
Звук и музыка	8	x 0.10
Оригинальность	7	x 0.20
Ценность для жанра	7	x 0.10

7.7

Текст: Александр ВАСНЕВ

Увидеть регби и...

Просматривая как-то перед очередным туром нашего футбольного чемпионата список трансляций, я поймал себя на мысли, что ситуация со спортом на телевидении во многом напоминает положение дел в мире симуляторов и менеджеров. То есть акцент делается на пяти-шести самых популярных в той или иной стране дисциплинах, а все прочее можно увидеть либо после дождичка в четверг, либо в ночном эфире в записи.

Конечно, тут можно возразить, что вот **NHL** на PC нет вообще, а скажем, посмотреть трансляции реальных матчей Национальной хоккейной лиги пусть и сложно, но можно. Например, по спутниковому телевидению или через интернет. Да, согласен. Сам помню, как в прошлом году не спал ночами, наблюдая за противостоянием "Филадельфии" и "Вашингтона" в первом раунде плей-офф, по ходу которого "летчики" буквально затоптали костер атак команды Александра Овечкина. Но это все-таки хардкор, не каждый на такие эксперименты не пойдет, а потому можно смело утверждать, что подобного зрелища массовый зритель у нас лишен.

Есть и еще одно, весьма интересное отличие. Иногда даже на государственные каналы и даже в час пик попадают трансляции далеко не самых котирующихся у нас в стране видов спорта. К примеру, регби, который по количеству поклонников существенно уступает в России не только футболу и хоккею, но и баскетболу, волейболу или биатлону. Как такое может быть? Очень просто. Если, скажем, федерации регби в целях популяризации этой игры захочется вставить в сетку вещания главного отечественного спортивного канала трансляции с чемпионата мира, то решение проблемы очень простое - заплатить за показ. Конкретных фактов у меня нет, приходится оперировать лишь слухами, а потому, разумеется, все персонажи вымышлены, а совпадения случайны.

Но если предположить, что находятся деньги на трансляцию, то почему не могут найтись и на разработку игры? Вот уж будет популяризация так популяризация, которая была бы сейчас как нельзя кстати той же КХЛ *(Континентальная хоккейная лига, наш ответ НХЛ - прим. ред.)* при должном качестве продукта и его подобающей раскрутке.

Конечно, при нынешней экономической ситуации подобное предположение выглядит чем-то из области даже ненаучной фантастики, но ведь все, в том числе и кризисы проходят. Есть, правда, и еще целый набор подводных камней. Один из самых заметных: кто возьмется разрабатывать подобный промопроект? Вернее, даже так: кто сумеет его сделать таким, чтобы потом не было за державу обидно? Тут уж очевидно, если и стоит пытаться что-то создать, то лучше менеджер, а не требовательный к технологии симулятор. Не стоит забывать и то, что для реализации подобной затеи необходима инициатива со стороны наших ведущих спортивных функционеров, многие из которых, по субъективным ощущениям, игры до сих пор воспринимают исключительно как развлечение для детей младшего школьного возраста.

И пока эта ситуация не изменится, мечты, увы, останутся мечтами. Ну, хоть регбийный чемпионат, если повезет, опять посмотрим... НИМ

Что-то нам подсказывает, что среди итоговых покупателей Blood Bowl будут преобладать те, кто приобретет эту игру из-за орков, фирменной вархаммерской чернухи и логотипа Games Workshop на обложке, при этом имея смутное представление как о нюансах одноименной настолки, так и о реалиях звездно-полосатого футбола. Неизвестно, чего добивалась Cyanide Studio, включив в закрытую бета-версию исключительно походовый режим. То ли "своих в доску" хотела убедить в том, что никакой, пардон, казуализации первоисточник не подвергся. То ли решила доказать пришедшим из Dawn of War II неофитам, что "здесь им не тут". Как результат, для первого ознакомления с Blood Bowl настоятельно рекомендуется проштудировать книгу правил настольного оригинала. И это не шутка.

Blood Bowl

Текст: Дмитрий РОММЕЛЬ

Игрокам команды гномов Хаоса "Черная смерть" пока что не удавалось завершить ни одного матча, на котором хоть кто-то из зрителей остался бы в живых. Книга правил Blood Bowl

Суть игры, конечно, понятна любому, кто хоть раз в жизни видел происходящее на поле для американского "ногомяча". Если вдруг вы по каким-то причинам берегли душевное здоровье и не попадаете под определение "любого", то напомним, что там две команды по одиннадцать дядек в урезанных до размеров топиков доспехах "спейсмаринов" активно толкаются, пытаясь не дать друг другу донести непривычной формы мяч до одного из краев поля. Однако это тайное знание все равно не спасет новоприбывших от ступора уже в экране найма команды. О том, кто есть кто, читайте на врезке.

Из восьми обещанных в релизе рас (имперцев, орков, хаоситов, гоблинов, ящеролюдей, скавенов, лесных эльфов и гномов) пока дали заценить только первые две, как самые привычные массовому игроку. Уже на этапе подготовки банды мячебойцев разница между зеленомордыми и бледнолицыми вполне ощутима: к примеру, у одних есть Black Orc Blockers (отгадайте, у кого), а у других вместо них имеются Catchers. Как и во всех "ваховских" играх, размер армии/команды ограничен бюджетом, в который включены цены и на самих бойцов, и на апгрейды, и на услуги врачей или наем болельщиц. Если вы вступаете в бой с игроком, чья команда дороже вашей, разница в бюджете автоматически зачисляется на ваш счет. Можно спустить ее, скажем, на взятку судье, чтобы тот смотрел в другую сторону во время нарушения правил. Или на возможность перебрасывания кубиков для лучшего результата. Каких кубиков? У нас же...

Забили! Нет, не гол, а вон того бедолагу

Парень просится на плакат о пользе спорта для гармоничного развития

Фейсобитие по правилам

Толпа безумствует, отплясывают болельщицы, адреналин в крови игроков приближается к красной отметке, взгляды сконцентрированы на мяче... Вдохните. Выдохните. Действие в "классическом" BB разбито на ходы. Продолжительность партии - часполтора. Это, господа, стра-те-ги-я!

От количества факторов, влияющих на происходящее в игре, у непосвященных ум начинает заходить за разум. Подул ветер - мяч летит выше и дальше. Тролль может скушать игрока, которого должен был метнуть через все поле. За все отвечает его величество игровой кубик. Вместо привычных точек на его боках - символы, отвечающие за те или иные ситуации. Например, "защитник в нокауте", "нападающий в нокауте" или "защитник отброшен". В зависимости от обстоятельств иногда позволяют выбрать один их двух выпавших вариантов.

В борьбе за Кровавый Кубок все средства хороши, а самыми лучшими из них являются те, что связаны с кровопролитием. Хотя в бете не разрешили попробовать гоблинские бензопилы или гномские катки, мордобой на игровом поле реализован отлично. Настолько, что им немудрено увлечься, забыв про мяч. Игрок, получивший по морде, может отправиться в нокаут, а может и прямиком на кладбище. Реанимацией превращенных в отбивную товарищей занимаются аптекари. Кстати, потеря бойца чревата перехватом хода и уплывшей в руки врага инициативой, так что семь раз отмеряйте.

Живой пластик

Расписывать нюансы игровой системы можно долго, но у нас, в конце концов, статья не о творе-

И не надо на меня смотреть свысока, а то как дам по коленке

нии Games Workshop, а о его "мониторизации". От которой ждут, не в последнюю очередь, фирменного "ваховского" духа.

С визуальной составляющей у **BB** полный и абсолютный порядок. Конечно, игрокам далеко до фотореалистичности всамделишных футболистов из игр на соответствующую тему, но любовь к деталям, которая прослеживается практически во всех ваховских играх последнего времени, тут цветет махровым цветом. Всевозможные царапины и потертости на видавших виды доспехах, печати чистоты у имперцев и боевые шрамы у орков, совсем уж нефэнтезийные элементы, вроде заклеенных пластырем синяков, - всевозможные мелочи проработаны подробно и с любовью. В полной версии так и вовсе прикрутят привычный по **Dawn of War** и **Mark of Chaos** редактор внешности юнитов, пока же приходится ограничиваться выбором цветов и символики. Во время матча камера свободно вращается (впрочем, на ход каждому игроку отводится лимит времени в 4 минуты, так что красотами любоваться некогда), а при демонстрации зрелищных эпизодов, автоматически переключается на самый эффектный ракурс. В общем, все как в приличном футбольном симе, только про орков. Одно плохо - с таким движком (который, кстати, еще и не слишком требователен к ресурсам) само собой напрашивается адреналиновое действо в полном риалтайме. Походовый режим нельзя назвать драйвовым даже при очень сильном на то желании - битье физиономий и прицельное метание мяча теряется на фоне поочередных действий игроков и отслеживания игрового кубика.

Кстати, оный кубик на полном серьезе является элементом происходящего на экране, а действующие лица не слишком стесняются того факта, что все они - не более, чем пластиковые миниатюрки, которым просто захотелось размяться. Отсюда и стилизованный под рабочее место моделиста режим создания команды (кстати, помимо выбора цветов и символики можно самостоятельно прописать девиз и боевую историю), и футбольное поле, больше похожее на ожившую диораму. Хочется верить, что в "неклассическом" риалтаймовом режиме игра превратится в действительно динамичное зубодробильное и ноговыкручивающее действо, но пока что мы видим лишь облагороженный неплохой анимацией игровой процесс настольного **Blood Bowl**, в котором заботу о математике взял на себя компьютер.

Озвучка, что вообще довольно большая редкость для игры неанглоязычного происхождения, просто шикарна. Что самое главное в футболе, пусть и американском? Конечно же, реплики комментаторов. Известная по оригиналу парочка - Джим и Боб - сыпет остротами и каламбурами, провожая любое событие на экране. Рев толпы, крики бойцов, задорная музыка... все игровое аудио заслуживает только положительных отзывов.

С огром шутки плохи. Даже орочьи

Предел беспредела

Делать выводы об игре по нынешней закрытой бете - дело бессмысленное. Да, как мониторизация настолки она получилась едва ли не идеальной, но хвалить разработчиков за сбалансированные правила, придуманные не ими, - все равно что именовать "прорывом в жанре" шахматы на современном движке со всеми сопутствующими красотами. Не забывайте, что на данный момент единственной "ваховской" игрой, завоевавшей большую популярность, является **Dawn of War**, в котором от настольной игровой механики вообще ничего не осталось, а все попытки усидеть на двух стульях и продать игру одинаковому количеству настольщиков и посторонних (в лице **Final Liberation** или, скажем, **Mark of Chaos**) с треском провалились. С другой стороны, американский футбол с орками, гигантскими крысами и эльфийскими болельщицами от создателей **Chaos League** вряд ли позволят удержать себя в рамках пошаговой тягомотины. HMM

Типы игроков

Blitzers - бойцы прорыва, быстрые, сильные и способные прорваться с мячом сквозь линии защиты;

Catchers - легкие на подъем "перехватчики", слишком хрупкие для схваток, но прекрасно справляющиеся с ловлей мяча в опасной близости от черты;

Blockers - антипод Catchers, неповоротливые обладатели тяжелой брони и не менее тяжелых кулаков, основа обороны;

Throwers - специалисты по броскам мяча через все поле, считаются самыми сложными в управлении;

Linemen - ни рыба ни скверг, предназначены для затыкания брешей.

Blood Bowl

➤Жанр **TBS/Sport** ➤Издатель **Focus Home Interactive** ➤Разработчик **Cyanide Studio** ➤Дата выхода **II квартал 2009** ➤Сайт **www.bloodbowl-game.com**

Смотрите ВИДЕО НА ДИСКЕ

"Война в небе" - интересный случай игры, которую одновременно хочется и наградить "Выбором редакции", и заклеймить ярлыком "Приходите после патча". Большая радость и большое разочарование в одном исполняемом файле.

Война в небе - 1917

Текст: Gr.Viper

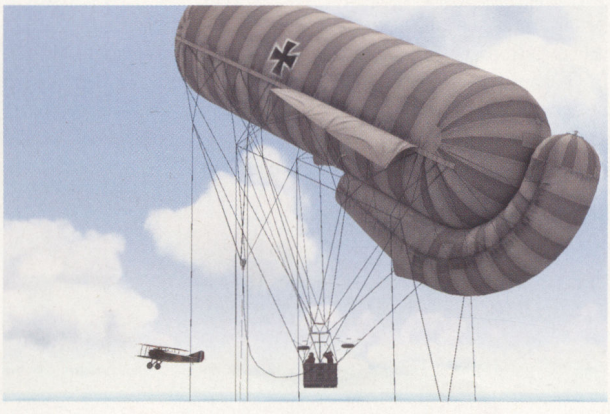
- Зачем вы перевелись в военно-воздушные силы?
- Чтобы летать.
К/ф "The Blue Max"

Первая игра команды "Неокуб" оказалась еще и пионером в своем жанре. Для начала отметим, что это первый авиасимулятор, требующий двухъядерный процессор. Даже **Flight Simulator X** такое железо стал поддерживать только после сервис-пака, а **"Черной акуле"** оно и не снилось. Также **"Война в небе"** - это первый сим, в котором без хорошего подключения к Сети нечего делать даже тем, кто предпочитает воевать с ботами. Еще хотелось бы сказать, что это первый симулятор, который продается маленькими кусочками: права на управление дополнительными самолетами придется покупать на официальном сайте. Однако онлайновый магазин все еще не встал в строй - спустя неделю после релиза, а писать о несуществующих особенностях игры как-то несерьезно. Мы, конечно, верим, что магазин рано или поздно появится (даже официальный форум отладили всего за каких-то пять дней после выхода игры), но оценивать придется то, что есть.

Что было

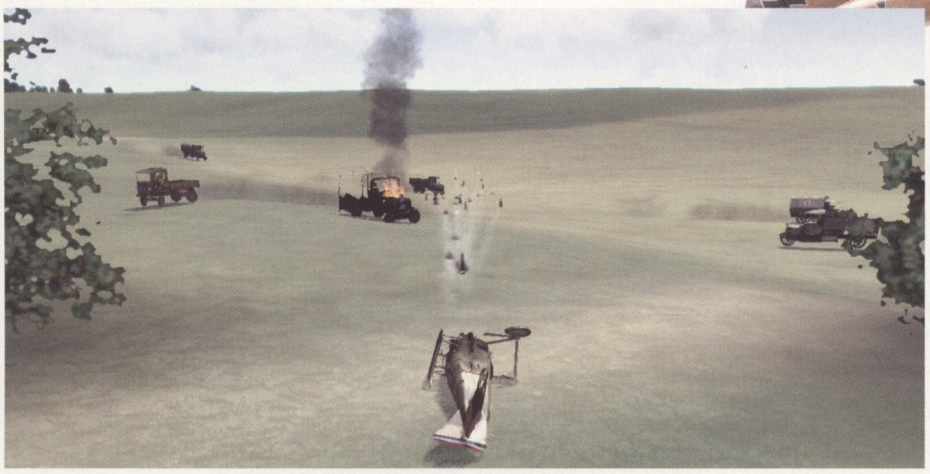
Правдоподобная летная модель - главная изюминка **"Войны в небе"**. Аэропланы двигаются не туда, куда их направляет игрок, а туда, куда их тащат пропеллер, гироскопический момент двигателя, законы притяжения и аэродинамики, ударные волны от близких взрывов, ветер и турбулентность. Большие и маленькие силы тянут хрупкую машину, каждая в свою сторону, а игрок сидит посреди этого хаоса и пытается вмешаться в полет рулями. Самолет нужно прочувствовать и обуздать, иначе он и от земли не оторвется, а будет нарезать круги по полю, раскачиваясь и ломая крылья. Только потом можно думать о маневрах и воздушных боях, хотя поначалу бывает непросто попасть даже в стоящий грузовик.

Ас летит - все попрятались



Не отстает от физической модели и графическое исполнение. На аэропланы приятно смотреть, и когда они, спокойно урча мотором, ползут по просторному небу, и когда они перекатываются по земле, разбрасывая обломки. В кабинах доступных игрокам Fokker D.VII и SPAD XIII (да и коллекционного Nieuport 17) также полный порядок: ручки перемещаются в ответ на движения джойстика и нажатия клавиш управления, приборы разбросаны по всему кокпиту и почти не мешают наслаждаться видом кожи и полированного дерева. Правда, в "Ньюпоре" из приборов присутствует только тахометр - высоту и скорость полета придется оценивать по весьма детализованному ландшафту. Впрочем, и тахометр не особенно нужен, так как по звуку двигателя и шуму ветра в ушах всегда возможно определить, как сильно разогнался самолет, и сколько оборотов выдает движок.

Чтобы облегчить освоение игры **"Война в небе"** предлагает стильную и атмосферную обучающую кампанию, в роликах которой трехмерный американский ас Эдди Рикенбекер излагает азы аэродинамики, маневрирования и воздушного боя. Увы, все объяснения производятся по-английски, так что русскоязычным игрокам придется воспринимать инструктаж через субтитры.



Разброс пуль даже из такого устойчивого положения ставит крест на снайперской стрельбе

Что будет

Больше пока рассказывать не о чем. Все остальное припасено для будущих обновлений, который игроки в обязательном порядке будут скачивать из Сети - уже в день релиза игра вытянула заплатку весом в 200 Мб. Судя по всему, таких заплаток и дополнений выйдет еще немало.

Реализованные в **"Войне в небе"** кампании на данный момент представляют собой цепочки похожих друг на друга сгенерированных миссий. Одиночных заданий мало, и те, что есть, больше напоминают тестовые поручения для обкатки конкретных типов самолетов. Быстрого генератора вылетов нет и в помине. Исторической достоверности ни в миссиях, ни в кампаниях тоже пока не замечено: летом 1918 г. в кампании вполне можно встретить устаревшие "Ньюпор" 17, которые моментально развалятся, но не из-за старости, а из-за того, что ИИ загоняет самолеты в критические режимы полета.

Впрочем, нужно отдать должное электронным пилотам: они неплохо летают при навороченной физической модели и не тратят патроны впустую. Однако простой игрок скорее заметит то, что управляемые AI истребители разбиваются о деревья, не моргнув глазом идут на таран, и видят сквозь облака, а стрелки бомбардировщиков сохраняют феноменальную меткость даже в крутых виражах.

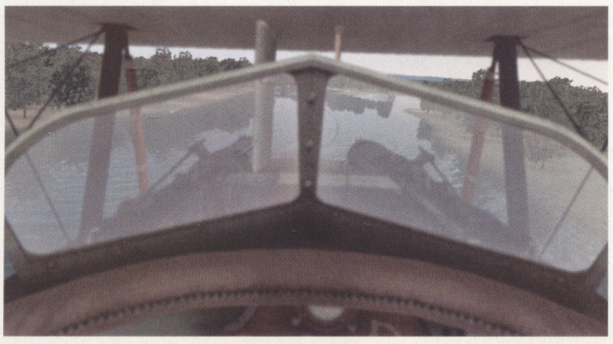
Использование полной мощи физического движка для просчета управляемых компьютером самолетов играет злую шутку: на машинах с процессорами слабее, чем Core i7, миссии, в которых участвуют больше дюжины ботов и кучка наземной техники, начинают притормаживать. Поэтому для экономии ресурсов за пределами района выполнения задания, где кусают вражеские самолеты и зенитки, карта мертва. В сетевой игре тоже пока не все в порядке, начиная с числа доступных режимов (он один - командные миссии для десятка игроков), и заканчивая проблемами при создании серверов: ни руководство, ни "ридми" не сообщают о том, что для этого нужно открыть порт 28000.

Благодаря отключенным пунктам в меню и отсутствию каких-либо различий между кликабельными и декоративными надписями, интерфейс также производит впечатление сырого и недоработанного продукта. Утилита настроек управления запускается отдельно от игры, меню выбора окраски самолета полностью закрывает сам самолет, полетная карта не дает ни малейшего представления о своем масштабе и т. д. Прилагаемый к игре мануал из тридцати страниц также нельзя назвать информативным, а руководства по редактору миссий и вовсе нет.

Чем летчик успокоится

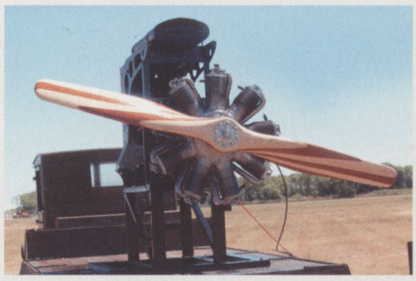
Понятно, что хотелось выпустить игру ко Дню Победы, чтобы коробки поскорее смели с полок магазинов. Понятно, что привязка игры к онлайну расслабляет и позволяет отложить реализацию или доработку отдельных элементов на потом, на патч, на апдейт. Не понятно, кого, кроме фанатов сеттинга, должна увлечь игра, в которой пока нет ничего, кроме приятной картинки и сложной летной модели. Если новичок включит автоматическое подруливание и стабилизацию самолета, регулировку заслонки радиатора и прочую помощь для начинающих, то большая доля геймплея куда-то испарится, и останутся полеты над красивым безжизненным ландшафтом.

Словом, те, кому интересно опробовать летную модель, благодаря которой аэроплан ведет себя как живой, **"Войну в небе"** могут покупать смело. Ну, а тем, кто предпочел бы увидеть более глубокую и сложную реализацию того масштабного конфликта, стоит подождать, пока проект обрастет дополнительными самолетами, оживет и избавится от недоработок. Первое большое обновление, возможно, появится к моменту выхода этого номера. НИМ



Размытая кабина - эффект Depth of Field. Атмосферы полетам добавляет порядочно

Кручу, верчу



Современная копия немецкого движка Oberursel UR.2, собранная энтузиастами команды The Vintage Aviator

Ротативные двигатели, установленные на игровых "Ньюпорах" 17 и 28, - настоящие динозавры авиастроения. Некогда эти агрегаты были невероятно популярны и использовались на 80% самолетов Первой мировой, но затем, как и доисторические ящеры, полностью вымерли. Идея ротативного двигателя проста: вместо того, чтобы жестко установить движок в фюзеляж и насадить на вал пропеллер, конструкторы жестко скрепили мотор и пропеллер и заставили эту конструкцию вращаться относительно фюзеляжа. Полученные монстры обладали отменным воздушным охлаждением, но их тяга с трудом поддавалась регулировке, да и летать с тяжелым гироскопом впереди было очень неудобно.

Война в небе - 1917

- Жанр **Авиасимулятор**
- Издатель **Новый Диск**
- Разработчик **neoqb**
- Количество дисков **1 DVD**
- Сайт **www.riseofflight.com**

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

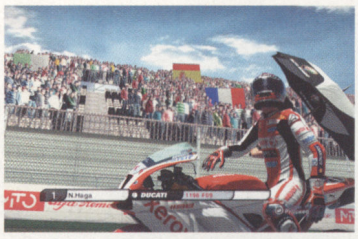
Процессор **Core i7** Память **4 Гб** Видео **GeForce 9800**

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0.40
Графика	9	x 0.20
Звук и музыка	9	x 0.10
Реализм	9	x 0.20
Ценность для жанра	8	x 0.10

8.1

SBK 09: Superbike World Championship



Текст: Юрий ПЛЕШАКОВ

В прошлом году серия **SBK** дебютировала на PC, предложив всем желающим погрузиться в малоизвестный, по сравнению с **MotoGP**, чемпионат под названием **Superbike**. Если кто не знает, в первом используются обычные спортивные мотоциклы, во втором же - их тюнингованные (читай - более мощные) версии. Дебют получился неплохим, но до качества **MotoGP** игра так и не дотянула.

Основным "заводилой" одиночного режима, как и в прошлом году, является чемпионат. В **SBK 09** присутствуют все трассы, команды и спортсмены реального турнира, так что фанаты гоночной серии будут в этой игре как дома. Помимо чемпионата можно покататься в "тренировке", "быстрой гонке" или принять участие в "гоночном уик-энде". Также имеется режим "состязаний", в котором придется выполнять определенные задания. Например, играя за аутсайдера, вмешаться на последнем круге гонки в борьбу лидеров и выиграть. Наградой за подобные подвиги становятся разнообразные фотографии и ролики, попадающие в раздел Extras главного меню.

В остальном **SBK 09** является полной копией своего предшественника, но, к сожалению, в новую часть были перенесены не только достоинства, вроде обширных возможностей тюнинга. Например, присутствует неадекватное управление мотоциклом с клавиатуры (на выходе из поворотов даже при включенной аркадной физической модели мотоцикл начинает вставать на дыбы из-за перегазовки). Поэтому всем желающим ознакомиться с игрой мы рекомендуем пользоваться геймпадом с аналоговыми клавишами. НИМ

По следам шин видно, что этот поворот гонщики предпочитают срезать

SBK 09: Superbike World Championship

➤Жанр **Гоночный симулятор** ➤Издатель **Black Bean Games**
➤Разработчик **Milestone**
➤Количество дисков **1 DVD**
➤Сайт **www.sbkthegame.com**

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

➤Процессор **Intel Core 2 Duo 2,13 ГГц** ➤Память **1 Гб** ➤Видео **GeForce 8600+**

РЕЙТИНГ **7,6**

www.konvex.ru www.konvex.su

КОНВЭКС

Тел/факс: (495) 955 16 93
(495) 955 16 94

* Сборка компьютеров любой конфигурации
* Диагностика, ремонт и модернизация устаревших и не отвечающих вашим требованиям компьютерных систем
* Проектирование и монтаж компьютерных сетей любой степени сложности, настройку сетевого оборудования и программного обеспечения
* Полное техническое оснащение офисов «под ключ»
* Слаботочные системы, автоматика и диспетчеризация
* Автоматические системы пожарной сигнализации
* Офисные и бытовые электрические сети
* Монтаж систем телевизионного вещания
* Структурированные кабельные сети
* Интегрированые системы
* Системы видеонаблюдения
* Системы контроля доступа
* Модернизация систем

Текст: Владимир Дмитрий РОММЕЛЬ

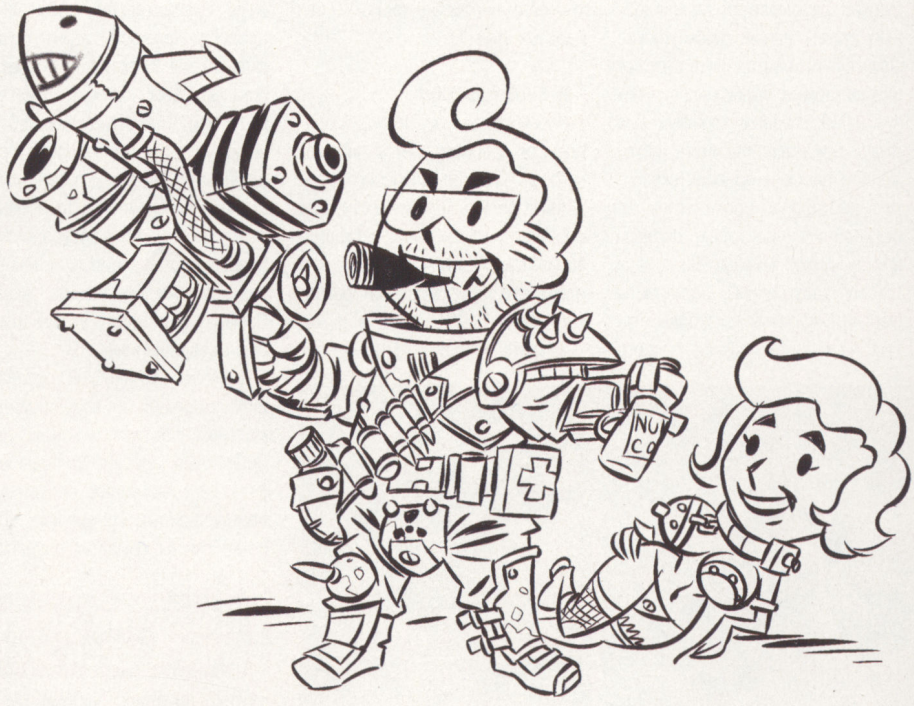
Сказка о тройке

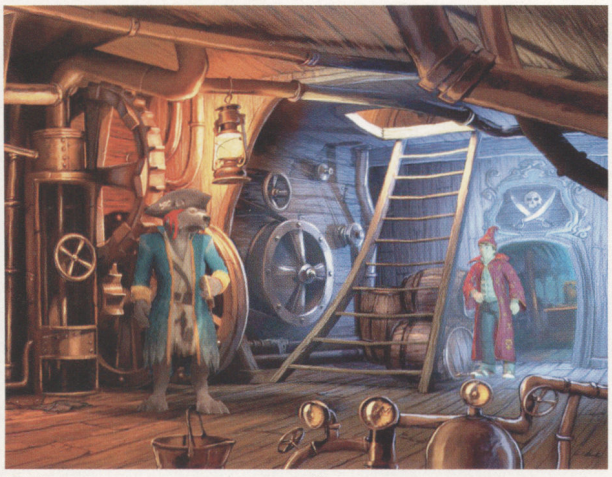
Не раз и не два мы обращались к теме противостояния концепций **Mass Effect** и **The Witcher** (с выходом **Fallout 3** расширившегося до "треугольника"). Сейчас, когда на пороге стоит новое поколение ролевок в лице **Dragon Age** и **Alpha Protocol**, пришло время подвести некоторые итоги.

Fallout 3 оказался наиболее жизнеспособным из этой тройки. Сказались годы, проведенные в зараженных радиацией районах, граничащих с Killed- и Forgottenware. Пойдя на упрощение сценария и урезание ролевой свободы, "бетездовцы" оставили в неприкосновенности атмосферность и, как бы это сказать, податливость мира, возможность покопаться в любом ящике, залезть в любое здание, убить или обокрасть любого персонажа. В общем, все то, что превращало игру во взрослую и жестокую "песочницу". Плюс к тому, на месте остался фирменный фоллаутовский оружейный фетишизм. Помните, сколько эмоций десять лет назад вызывали дискуссии на тему ТТХ гаусс-винтовки и "Виндикатора"? Помните, как с десятой попытки утаскивали у охранника "бозар" и перезагружали сохраненку, чтобы подобрать в секретной локации Solar Scorcher? Все это бережно перенесено в **Fallout 3**. Восьмизарядный ядерный гранатомет или огненный меч Шиш Кебаб честно заслужили место в списке самых запоминающихся образцов игрового оружия за последнюю пару лет. Помножьте все это на предельно открытую архитектуру игры и приплюсуйте регулярно выходящие DLC-дополнения. А на горизонте маячит **Fallout: New Vegas**, для создания которого привлечен главный дизайнер Van Buren (первого варианта **Fallout 3**). В общем, Столичной Пустоши, может, и далековато до рая на земле, но жизнь там кипит и бурлит со страшной силой.

Mass Effect в определенном смысле - "инь" при фоллаутовской "яни". И сюжет, и мир, а главное - методы их преподнесения игроку в **ME** были поистине шикарны. Это вам не вялая история о борьбе Братства Стали со злым американским президентом и не душевные метания седовласого ведьмака в мире победившего морального релятивизма. Это крепкая, по-голливудски масштабная космоопера с идеальным соотношением экшена, лирики и психологической достоверности персонажей. Но ничем больше **ME**, к сожалению, похвастаться не мог. Предельно живые и объемные герои выступали на фоне картонных декораций, арсенал оружия был низведен до четырех стандартнейших стволов разных модификаций, а свобода путешествия по галактике убита крохотными размерами локаций. Пройдя **ME** за парагона и ренегата, попутно утащив в капитанскую койку обеих героинь, игру можно было с чистой совестью ставить на полку. В том числе и по той причине, что поддержка модов в ней до сих пор не предполагается, а DLC исчисляются одной штукой.

"Ведьмак" же повторил судьбу книжного прототипа в большей степени, чем того хотелось разработчикам. Да, для прочитавших и проникнувшихся эпопея Сапковского стала одним из главных открытий в жанре за последние лет десять, но при этом далека, страшно далека она от мейнстрима. Игра, по глубине проработки и оригинальности сюжета уделывающая и **ME**, и **Fallout 3**, в итоге так и не вышла на один уровень с вышеупомянутыми блокбастерами в странах, где польское фэнтези котируется гораздо ниже вариаций на голливудские темы. При этом паны из CD Projekt виновны в том, что слишком обрадовались успеху игры в Европе и целых два года занимались полировкой нерукотворного памятника себе любимым. Если пресловутое "серебряное издание" публика еще кое-как проглотила, то консольный ремейк вряд ли дойдет до обеденного стола. Кончились денежки, проект заморожен. Где обещанные платные мини-адд-ончики? Так на страницах интервью и остались. И это притом, что по своей ценности для истории **"Ведьмак"** на голову выше американских перепевов старых песен. Но, как видите, мало создать шедевр. Нужно еще заставить его крутиться. НИМ





Неужели мы на этом полетим в космос?!

Эй, может, для приличия хоть прикурить сначала спросите?

Осознав, что серия Simon the Sorcerer уже четыре игры подряд усердно пародирует избитые клише фэнтези и сказок, что само по себе стало феноменально затасканной темой, разработчики пятого эпизода решили расширить кругозор главного героя. Метод был выбран радикальный: маленькие зеленые человечки.

Simon the Sorcerer: Who'd even want contact?!

Текст: Gr.Viper

- Товарищ, там человек говорит, что он инопланетянин. Надо что-то делать.
- Звони в 03.
К/ф "Кин-дза-дза!"

Здрасьте, я ваша тетя

Новая часть буквально с порога встретит игрока и главного героя парой широко улыбающихся зеленокожих инопланетян с недобрыми намерениями и большой пушкой. Оказывается, на волшебную страну напали космические захватчики, и остановить вторжение возможно, только нанеся визит на их главный корабль. Для этого придется покинуть исхоженное вдоль и поперек сказочное царство и прокатиться по бескрайним просторам вселенной и чужим мирам. Благодаря такому "ходу конем", сценаристы смогли сохранить некоторых старых персонажей серии, распрощаться с фэнтези и пройтись по фантастике различной степени научности, включая Жюля Верна и Дугласа Адамса. Заодно к истории каким-то образом приплели морских пиратов и загадочный кротовый народец в костюмах секретных агентов.

И еще разочек

Новый сеттинг повышенной бредовости сопровождается переменами в геймплее, а именно - введением легкой нелинейности. Ряд проблем в игре получит несколько вариантов решения, и выбор того или иного пути определит развитие сюжета: во-первых, в пятом "Саймоне" предусмотрено несколько концовок, а во-вторых, в финале прикарманенный юным волшебником джинн составит психологический портрет главного героя. А зачем? А просто так. Кроме того, нужно же как-то компенсировать сравнительно небольшую продолжительность игры. В остальном же **Simon the Sorcerer** останется обычной point'n'click адвентюрой. Только из-за жалоб на чересчур длинные беседы в прошлой игре диалоги пятой части сделали более интерактивными, а от всех обвинений в абсурдности и нелогичности отдельных пазлов разработчики прикрылись, выдав Саймону книжку с подсказками и полными решениями.

В плане технической реализации изменения произошли минимальные. Картинку составят традиционные плоские рисованные фоны и трехмерные персонажи, приплющенные cel-shading, хотя из-за смены команды разработчиков графический стиль будет немного отличаться от прошлой игры. А вот анимациям героев, если верить поигравшим в немецкую версию, нездоровится, да и фоны почти статичны.

Как бы вечно молодой Саймон при таких темпах выхода новых частей и сменах сеттинга не заразился "Синдромом Петьки". А то ведь и оглянуться не успеем, как он начнет каждый год путешествовать по мировой истории (куда-нибудь в Рим), заглядывать в будущее и общаться с марсианами да обитателями гетто. Может быть, даже найдет боевую спутницу с большими объемами в нужных местах, ведь зеленый товарищ, Свомпи, у него уже есть. Старая знакомая, воровка Златовласка, на эту роль как раз подходит, тем более что прописалась во всех играх серии, кроме первой. С недобрым предчувствием ждем анонсов Саймонов №6, 7, 8... НИМ

Похоже, что зубочистка спруту как раз по размеру. Жаль, что у осьминогов не зубы, а клюв

Simon the Sorcerer: Who'd even want contact?!

➤Жанр **Adventure** ➤Издатель **The Games Company** ➤Разработчик **Silver Style**
➤Дата выхода **2009** ➤Сайт **www.simon-the-sorcerer-5.com**

И не перепутай, Громит: бабе - цветы, шотландцу - виски

Wallace & Gromit's Grand Adventures: Episode 2 - The Last Resort

В сказочном королевстве наступила полночь. Принцесса потеряла туфельку, горошина превратилась в тыкву, а пунктуальная, словно Бэрримор, студия TellTale Games выпустила второй эпизод сериала **Wallace & Gromit**. В родном для главных героев адвентюры городе Уигане погода испортилась настолько, что все порядочные англичане коротали дни за непрекращающимся файф-о-клоком. Однако ливень не помешал Уоллису и Громиту вляпаться в очередное приключение: они организовали в подвале собственного дома самый настоящий курорт. Сбор необходимых для этого вещей, выполнение капризов клиентов и даже расследование покушения на неотесанного парня с шотландских гор по фамилии Макбисквит - вот, собственно, краткий перечень того, чем нам придется заниматься по ходу игры.

Разверзнувшиеся хляби небесные оказались весьма кстати для самих разработчиков, поскольку позволили им фактически ограничить место действие адвентюры жилищем Уоллиса, добавив всего одну новую локацию по сравнению с первой частью - раннее недоступную для исследования комнату в доме.

Второй эпизод **Wallace & Gromit** получился не столь впечатляющим, как его предшественник. Да, весело, да, качественно, но есть опасения, что к концу сезона (который состоит из четырех частей) сериал успеет порядком приесться. Если, конечно, TellTale Games не сподобится на приличный оживляж игры путем добавления новых мест действий и персонажей. А это, принимая во внимание намеченный уже на июнь релиз третьей части, - событие не слишком вероятное.

Александр ВАСНЕВ НИМ

Wallace & Gromit's Episode 2

➤Жанр **Adventure** ➤Издатель **TellTale Games**
➤Разработчик **TellTale Games**
➤Размер дистрибутива **310 Мб**
➤Сайт **www.telltalegames.com**

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

➤Процессор **Pentium 4 3 ГГц** ➤Память **1 Гб** ➤Видео **GeForce 6+**

РЕЙТИНГ **Add-on (7.7)**

А Димка-то - вылитый Форд. Еще бы бакенбарды сбрить - одно лицо

Даймон Джонс: Глаз дракона

Застал ли ты, дорогой читатель, те благословенные времена, когда на любом вещевом рынке нашей бескрайней родины слонов можно было разжиться кроссовками Abibas или двухкассетником Pamasonic? Нечто подобное выпустило издательство "Руссобит-М" к двадцатилетию премьеры фильма "Индиана Джонс и последний крестовый поход".

Стивен Спилберг уже прокомментировал это событие следующими словами: "Жаль, что главного героя зовут не Аризона Дубс или, скажем, Монтана Дрымс. Так, на мой взгляд, было бы намного веселее".

В то время как гранды, вроде "Сатурн-плюс" или MagnaMedia, создавшие такие леденящие душу образчики хоррора, как **"Петька 9: Пролетарский гламуръ"** и **"Штырлиц 4: Матрица - Шаг до гибели"**, постепенно тонут в самоповторах, на сцене появляются креативные новички, не боящиеся экспериментировать. К ним относится и Litera Laboratories, посягнувшая на святое - похабные шуточки и бородатые анекдоты, за которые казнили еще при Иване Грозном.

Вот уже второй по счету квест от Litera Laboratories обходится без водки, тушенки, радисток с пулеметчицами и прочих благоглупостей, прочно прописавшихся в русском квесте. Вместо этого, разработчики наводнили **"Даймон Джонс: Глаз дракона"** мини-играми, большинство которых всего-то лет на сто старше Великой Китайской Стены и находятся в ничуть не лучшем состоянии. Проходить набившие оскомину маджонги и аркадные вставки ради ничем не примечательного сюжета может только AI. Заставлять же живого человека отбивать мышкой точки и тире, беседовать с японкой, говорящей с отчетливым прибалтийским акцентом и лавировать между смерчами верхом на дирижабле не разрешается международной конвенцией о запрещении медицинских опытов над людьми. А уж брать с них за все это деньги - вообще ни в какие ворота...

Гнэл УНАНЯН НИМ

Даймон Джонс: Глаз дракона

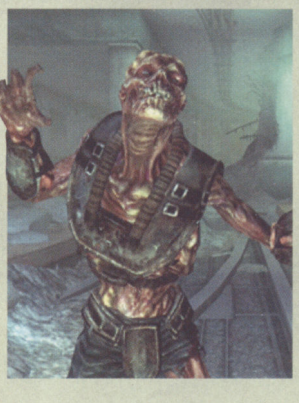
➤Жанр **Adventure** ➤Издатель **Руссобит-М**
➤Разработчик **Litera Laboratories**
➤Количество дисков **1 DVD**
➤Сайт **www.russobit-m.ru**

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

➤Процессор **Pentium 4 2 ГГц** ➤Память **1 Гб** ➤Видео **GeForce 6+**

РЕЙТИНГ **4.6**

Спросите любого ветерана постъядерных приключений, и он вам скажет, что самой жирной свиньей, подложенной Bethesda в Fallout 3, были не бессмертные детишки, не оставшиеся от ролевой свободы рожки с ножками и даже не волшебные чудо-шмотки, неизвестным образом повышающие те или иные умения главгероя.



Fallout 3: Broken Steel

Текст: Дмитрий РОММЕЛЬ

Помните огонь, в котором мы были выкованы. Ничего не забывайте.
Максон II, Верховный Старейшина Братства Стали

Главным плевком на традиции предшественников стала концовка, где персонаж мог либо пафосно пожертвовать собственной жизнью ради спасения мира, либо чуть менее пафосно переложить эту миссию на армированные плечики Сары Лайонс. И не совсем понятно, зачем непременно погибать самому или отправлять в зараженный Очиститель девушку без защитного шлема, когда целых три потенциальных напарника обладают иммунитетом к радиации. Не говоря уже о том, что полковник Отум из подобной же ситуации выбрался живым и здоровым. А еще после финала нам не рассказали о судьбе городов, как в первых двух сериях, и не дали продолжить игру, как во второй части. Что тоже, согласитесь, обидно.

Контрастный душ

Все эти нестыковки (кроме рассказа о городах) исправлены в **Broken Steel** - третьем мини-дополнении к игре. После инсталляции загружайте ближайшую к финалу сохраненку и смело идите на штурм Очистителя с Фоксом, Хароном или Сержантом. Любого из них теперь можно попросить зайти и активировать аппарат, не рискуя жизнью главгероя или Сары. Никто, правда, не мешает завершить игру и по старинке. В любом случае, всех свидетелей запуска Очистителя вырубит удачно пробежавшим разрядом, и главгерой придет в себя спустя две недели, валяясь на койке в лазарете Братства Стали. Рановато вам на покой, уважаемый Житель Убежища! Спасли мир, так извольте еще и проследить, чтобы в нем все было пучком. Анклав-то жив, да и развозить чистую воду по населенным пунктам - та еще морока.

Вступление проходит бодро, весело и масштабно - мы с Братками идем брать приступом станцию связи Анклава, и Оптимус... эээ, Либерти Прайм впереди! Наблюдать, как этот колосс топчет укрепления звездно-полосатых милитаристов, обзывая их красными китайцами и утверждая, что смерть предпочтительнее коммунизма, - одно удовольствие (хотя все это уже было в финале **Fallout 3**). Но вот с Либерти случается крупная неприятность (какая - не скажем), и дальше мы чешем на своих двоих. Игра превращается... превращается игра... в унылый коридорный шутер. В **Operation Anchorage** хотя бы пейзаж был красивый, а тут - твердая двойка по проработке помещений. Дальше все только хуже. Снова коридоры. Снова ужасный дизайн. Анклавовцев на какое-то время сменяют Когти Смерти (адреналин в крови подскакивает - их тут много, и они живучи), затем снова прилетают

Между прочим...

Очередная анклавовская броня Hellfire здорово напоминает выкрашенный в черный цвет скафандр Комбайнов из **Half-Life 2**, вплоть до характерной "свиномордой" формы шлема. Судя по всему, обладателей таких шлемов в Столичной Пустоши не любят - как еще объяснить тот факт, что этот предмет экипировки отнимает единицу харизмы?

А теперь - прогноз погоды

На военно-воздушной базе Адамс ожидается выпадение баллистических ракет

дядьки в силовой броне. Кнопка Exit Game подмигивает игроку: "Нажми меня и забудь этот аддончик как страшный сон!"

Но вот, как по мановению волшебной палочки, серость и уныло сть сменяются роскошной миссией по штурму президентской базы BBC. И это заставит вас простить "Бетезде" все предыдущие недоразумения, потому что перед нами - едва ли не идеальный ремейк Наварро и нефтяной вышки (ужатой тут до размеров мобильной платформы) из второй части игры. Проходится эта часть на одном дыхании, которое будет перехватывать то от масштабности баталий, то от осознания отсылок к классике. Вдвойне приятно, что от прямолинейной тупости предыдущих отрезков разработчики наконец-то отходят - никто не мешает, к примеру, втихую прокрасться к радиостанции и вызвать артиллерийский удар по скоплению противника вместо того, чтобы переть вперед с пушкой наголо. А уж финал (точнее, оба финала - "добрый" и "злой") и вовсе просится в какой-нибудь голливудский блокбастер. Оригинальная концовка стыдливо прячется в уголке и что-то верещит про "зрелищность - не главное".

Расти над собой

К неоднозначной, но в целом удачной кампании полагается огромное количество доработок основного игрового мира. Начнем с того, что, как вы уже могли догадаться, продолжительность игры отныне ничем не ограничена. Максимальный уровень повысился до 30, бесплатным приложением к чему является мешок новых перков. Среди них есть как реально полезные (например, возможность со временем автоматически снижать уровень заражения в крови), так и совершенно манчкинские (повышение всех характеристик до 9, получение минимального/максимального/нейтрального уровня кармы). Первый приз за сочетание чудовищной эффективности с не менее чудовищной идиотичностью получает перк Nuclear Anomaly. Если ваше здоровье падает до 20%, вы одновременно взрываетесь "атомкой", унося в могилу всех окрест, и... регенерируете почти до максимума. Это примерно как выстрелить себе под ноги из MIRV в режиме V.A.T.S. Кстати, если этим взрывом вдруг унесет вашего песика, не волнуйтесь. С перком Puppies! после смерти Догмита к Убежищу 101 будет прибегать его потомок, обладающий повышенным запасом здоровья. Если и его грохнут, то прибежит еще один, и так далее.

По мелочам

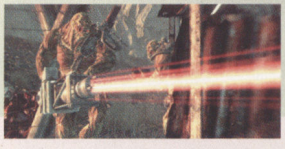
В **Broken Steel** можно воочию наблюдать, как Столичная Пустошь оживает после активации Очистителя, решившего все проблемы с нормальной питьевой водой. Ну, "оживает" - возможно, слишком сильное слово, луга не зазеленеют, да и цветущих яблонь не ожидается. Но водяные караваны, которые теперь отправляются к большинству городов, реально преображают расстановку сил в игровом мире. Обыденностью стали нападения рейдеров на пути доставки живительной влаги, "водяные бунты" (согласитесь, несправедливо, когда Братки в один город питье везут, а в другой - даже и не заворачивают), а также попытки подделать запатентованную Братством торговую марку и впаривать доверчивой публике зараженную воду. Вокруг эскортирования караванов, расследования деятельности гулей-саботажников и решения конфликтов интересов разных групп граждан закручено еще несколько квестов. Для разнообразия решать проблемы иногда позволяется не убийствами, а уговорами.

Слегка переделанный мир обзавелся и новыми обитателями, среди которых особенно хочется отметить исключительно опасную породу гулей - Feral Ghoul Reaver, а также Super Mutant Overlords, приходящихся дальними родственниками Лейтенанту из первого **Fallout**. Из концептуально свежих видов оружия больше всего запомнился новый вариант огнемета, который стреляет сгустками напалма по дуге на приличное расстояние, и в дополнение к скорострельности обладает феноменальной точностью в режиме V.A.T.S., что делает его едва не самой смертоносной тяжелой пушкой в игре. А вот Tesla Cannon больше смахивает на улучшенный вариант новой "гауссовки". Бьет далеко и точно, но загораживает обзор и не так мощна, как хотелось бы.

***

Первые два адд-она для **Fallout 3** были чистой воды "побочными историями", при этом приходясь друг другу полными антиподами. В третьем же дополнении разработчики решили свести вместе приличный сюжет и необезображенные ролевыми элементами перестрелки, накрепко связав оба компонента с прямым продолжением основной канвы и всесторонними улучшениями игрового процесса. На выходе мы имеем и не напичканную виртуальным свинцом китайскую рыбу, и не прожаренное в домнах Питтсбурга мясо. Нечто с непонятным и достаточно сумбурным вкусом, но в целом вполне приятное на зуб. Если бы разработчики еще выбросили первые две миссии и вместо этого чуть расширили бы эпизод с базой BBC и доложили еще пару стволов, **Broken Steel** вместо твердого "хорошо" мог бы получить и "отлично". НИМ

Fallout 3: Broken Steel



- Жанр **Action/RPG**
- Издатель **Bethesda Softworks**
- Разработчик **Bethesda Studios**
- Размер дистрибутива **500 Мб**
- Сайт **fallout.bethsoft.com**

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

Процессор **Двухядерный процессор** Память **2 Гб** Видео **GeForce 8600**

РЕЙТИНГ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ 8.6

РЕЙТИНГ Add-On

В угловатом создании за столом смутно-пресмутно узнается генерал Матвеев

Урок географии - как в Bully, только хуже

Отечественное телевидение старается по мере сил пропагандировать армейскую службу. Если верить сериалу "Солдаты", служба эта не лишена "тягот и лишений", но, скорее, смахивает на веселое приключение длиною в год, на протяжении которого отцы-офицеры, братья-сержанты и дружелюбные сослуживцы всегда готовы прийти на помощь, а возникающие проблемы решаются легко и сообща. Не отстает от "Солдат" и весьма популярный сериал "Кадетство", по мотивам которого шведская студия Bajoum Interactive создала что-то вроде игры.

Кадетство. Новая история

Текст: Владимир ПУГАНОВ

Отставить кислые лица!
Прапорщик Кантемиров

В училище, где проходят обучение Макаров, Перепечко, Трофимов и прочие герои сериала "Кадетство", переводится новичок - Сергей Стрелков. До выпускных экзаменов - две недели, и для всех остается загадкой, почему парня с хорошей характеристикой решили в столь срочном порядке "передислоцировать". Стрелков сразу же получает от генерала Матвеева важное поручение: у кадетов и офицеров стали пропадать деньги, и новенькому, как находящемуся вне подозрений, поручают вычислить "крысу".

Забудьте про поиск улик, серьезный допрос свидетелей и прочие естественные для нормальной адвентюры следственные мероприятия. Чтобы обнаружить "компромат" достаточно открыть помеченную тумбочку в спальне кадетов заранее полученным ключом.

Игра богата и на другие, не менее "сложные" задания. Например, подбросить в портфель преподавателя географии журнал похабного содержания. Для этого нужно найти в его кабинете элементы кода для замка портфеля и подобрать шифр методом тыка.

Нормально пообщаться с персонажами, не ограничиваясь банальным кликом по фигуркам, удалось на дискотеке, куда были приглашены девушки. Чтобы отыскать дорогу к сердцу одной из юных леди, требовалось, ознакомившись с их "личными делами", подобрать подходящие фразы из предложенного списка.

Примитивные пазлы и беготня по училищу разбавлены самыми обыкновенными уроками: математики, географии, истории, танцев... Каждое занятие - отдельная мини-игра, по степени несложности конкурирующая с местными "головоломками". Самым интересным оказался урок информатики, во время которого удалось поиграть в забавную ретро-игру про каратиста, отбивающего летящие со всех сторон черепа. К слову, эта милая аркадка показалась нам едва ли не самым удачным моментом во всей игре.

Под стать содержанию игрового уродца и его реализация. За окном - 2009 год, а на мониторе - квадратные кадеты и почти полное отсутствие анимации. Майкл Джексон с его лунной походкой нервно курит при виде скользящих по земле дуболомов, а самые искусные брейк-дансеры срочно ищут веревки и ящик с мылом - им никогда не добиться столь же резких движений, какие выдают топорно сделанные фигурки персонажей. По коридорам корпуса прогуливаются офицеры-призраки, способные проходить сквозь кадетов.

Не стоит пытаться опознать в уродливых модельках знакомых по сериалу героев. Например, тот же Макаров узнается, в основном, по голосу актера Александра Головина.

Bajoum Interactive отмечена немалым количеством наград за разработку детских и казуальных продуктов. Вполне возможно, шведам действительно удается разрабатывать отличные (для свой ниши) проекты, но в случае с **"Кадетством"** они, видимо, решили отомстить нам за Полтаву. Что ж, можно их поздравить, - если целью была месть, то они с ней успешно справились. Худшего подарка для фанатов сериала не сыскать. НИМ

Кадетство. Новая история

- Жанр **Adventure**
- Издатель **1С, Snowball**
- Разработчик **Bajoum Interactive**
- Количество дисков **1 DVD**
- Сайт **www.snowball.ru/kadetstvo**

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

- Процессор **Core 2 Duo 2,3 ГГц**
- Память **2 Гб**
- Видео **GeForce 8800**

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5	x 0.40
Графика	3	x 0.20
Звук и музыка	4	x 0.10
Сюжетная линия	5	x 0.20
Ценность для жанра	3	x 0.10

4.3

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

РЕКЛАМА

ЧЕРНЫЕ БУШЛАТЫ

Мне хочется верить, что чёрные наши бушлаты
Дадут нам возможность сегодня увидеть восход.

Владимир Высоцкий,
«Чёрные бушлаты»

ФИРМА «1С»

© 2009 ЗАО «1С». Все права защищены. This product contains software technology licensed by Best Way. © 2009. All rights reserved.
В игре используются материалы, подготовленные писателем Артемом Драбкиным, сайт www.iremember.ru.
В игре используется песня Владимира Высоцкого «Черные бушлаты».

BEST WAY

Правду говорят "Бойтесь своих желаний - они сбываются". Вряд ли бы нашелся человек, который после знакомства со Still Life не захотел бы поиграть в сиквел. Хотя бы ради того, чтобы узнать, кто скрывался за маской, принадлежащей тамошнему маньяку. Что ж, мы дождались. Однажды уже почти канувшая в Лету, а не так давно непонятно как и кем (а самое главное, зачем) воскрешенная Microids издала продолжение одной из своих самых известных адвентюр.

Still Life 2

Текст: Александр ВАСНЕВ

- У меня тоже все было в порядке один раз. Я узнал, что моя жена мне изменяет. Я избил виновника до полусмерти, переспал с пятью женщинами за три дня, и выехал на встречную полосу на шоссе. Но у меня все было в порядке.
К/ф "Афера Томаса Крауна"

Насильно мил не будешь

Общих моментов у первой и второй части на удивление мало, по большему счету всего один - личность главной героини, детектива Виктории Макферсон. В сиквеле ей противостоит новый серийный убийца, одетый в противогаз и черный плащ, словно сбежавший из Зоны сталкер. Новые жертвы, новый почерк совершения преступлений, новое место действия и новые персонажи - словом, все новое. В том и числе и второй главный герой: Гаса Макферсона сменила журналистка Палома Эрнандез, набиравшая висты популярности на рассказах о преступлениях "Палача Восточного побережья" (так она окрестила убийцу) и некомпетентности полиции.

Маньяк, надо сказать, попался знатный. Следов не оставлял. Ошибок не совершал. Снимал на камеру пытки похищенных им девушек, видео отсылал властям, ну а "актрис" потом, разумеется, убивал. Очередной его жертвой стала сама Палома, так что игроку предстоит, переключаясь между журналисткой и детективом, постараться сделать так, чтобы

Вик по-прежнему предпочитает говорить, что думает, а не думать, что говорит

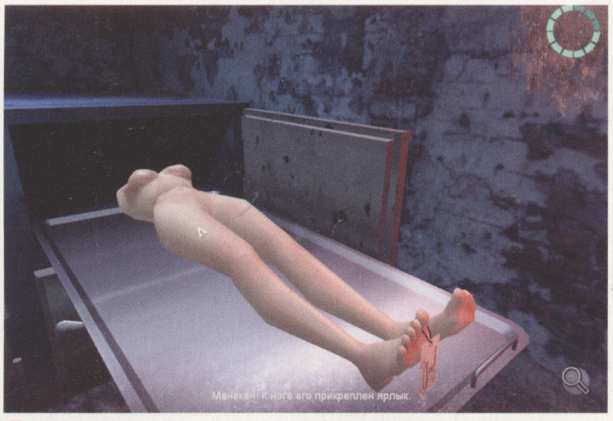
одна ненароком не умерла во время съемок очередного фильма "Палача", а другая - раскрыла дело в кратчайшие сроки.

Ну а как же убийца из первой части? О его судьбе мы узнаем благодаря вставленным в сиквел эпизодам из недавнего прошлого Виктории. Надо отдать сценаристам должное: они даже умудрились придумать небольшую связочку между событиями двух игр, так что флэшбеки смотрятся более-менее уместно.

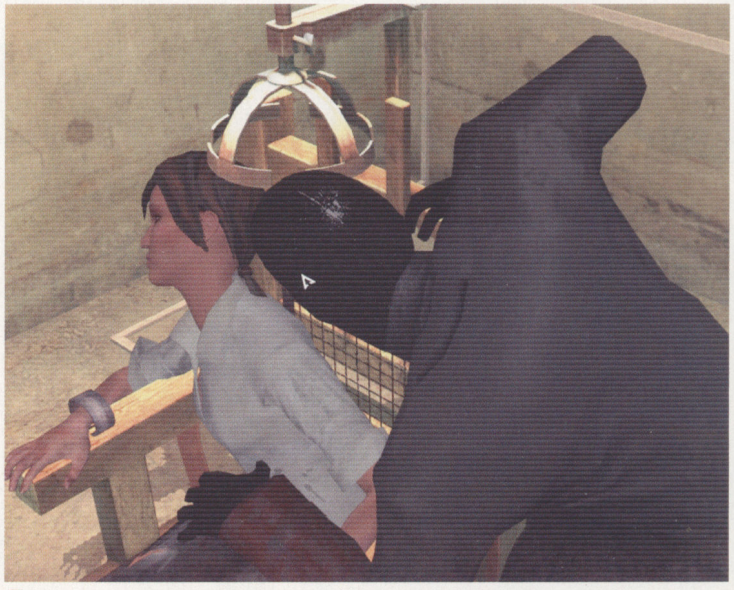
Вообще, сюжет - это то единственное, за что **Still Life 2** не хочется ругать. Да, игра не настолько богата эмоциями, как ее предшественница. Да, присутствуют логические неувязки. Да, два самых крутых сценарных поворота в сиквеле очень похожи друг на друга, а потому второй вызывает не столько удивление, сколько недоумение - "Как, опять то же самое?" Но, несмотря на все огорки, сценарий вполне заслуживает того, чтобы пройти адвентюру до конца и узнать, чем же все закончилось. Вернее, заслуживал бы, если бы в нее можно было нормально играть.

Последний дом слева

Первый **Still Life** был хорош по многим параметрам, но особняком хотелось бы отметить шикарную атмосферу триллера. Нагнеталась она посредством роликов, в динамике которых растворялись неизбежные для любого квеста приступы тягомотины: будь то раздумья при решении очередного пазла или неспешные прогулки



Никого не щадил "Палач Восточного побережья"



- Ну, не упрямься, нужен еще один дубль!

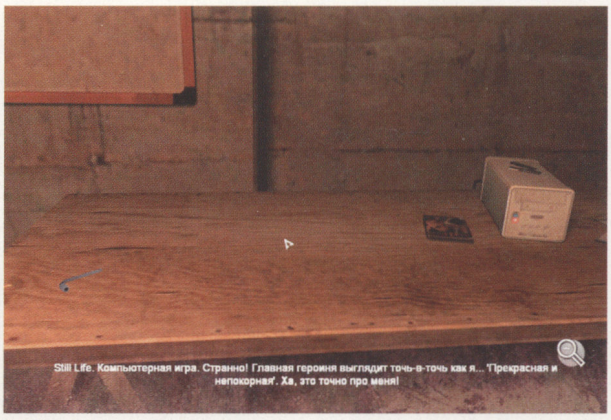
Под ногами Паломы лежит кисть, судя по всему, принадлежащая трупу 15-летней давности. Как она умудрилась "дожить" до наших дней да еще и в компании с крысами? Хороший вопрос

по локациям. Казалось бы, вот он рецепт, пригодный и для создания достойного сиквела. Однако отвечавшие за разработку сотрудники GameCo Studios решили поискать от добра добра и вдарить реализмом по покрытым пылью времен жанровым стандартам.

Пожалуй, больше всего от этого пострадал инвентарь, размеры которого почему-то было решено ограничить. Если нагрузиться по максимуму, то за раз получится взять с собой кувалду, пару ключей, кабель, отмычку и кочергу. Или один матрац, который занимает все шестнадцать ячеек в... словом, в том месте, где наши героини хранят весь скарб (в каком месте хрупкая девушка может спрятать кувалду - вопрос, достойный "Что? Где? Когда?"). Но, что делать с уже собранным барахлом, когда очевидно, что ближайший пазл без упомянутого матраца никак решить? Просто так выкидывать вещи не разрешается, их надо складывать в специально предназначенные для этого шкафы и ящики (которые в последней трети игры найти не так-то просто). Ну и, разумеется, по закону подлости место в инвентаре имеет привычку заканчиваться аккурат в самые кульминационные моменты.

Этим заигрывания с реализмом не ограничиваются. В **Still Life 2** много головоломок на время, видимо, призванных показать, что поиски маньяка - дело для жизни опасное. На практике же ситуация выглядит следующим образом: активировать многие из этих испытаний (читай, запустить таймер) порой удается уже после проведения всей или хотя бы части подготовительной работы по их преодолению. В таком случае с пазлом получится совладать в

Редкий случай, когда матрац - это просто декорация



Сам себя не прорекламируешь...

один-два приема, и каких-либо проблем это не составит. Однако ненароком можно оказаться в ситуации, когда задачку приходится решать с чистого листа. И это уже совсем другой коленкор. Например, во время исследования заброшенного дома (в котором пройдет большая часть игры) Викторию в одной из комнат укусит змея. Велики шансы, что к тому моменту противоядие уже будет у нее в кармане и тогда останется лишь принять его. Если же нет, то в таком случае придется в спешке обыскивать все непроверенные комнаты. А **Still Life 2** - это не та игра, где хочется хоть что-то делать в спешке. Переход в полное 3D не прошел для адвентюры безболезненно. Анимация персонажей - на редкость дерганная и неуклюжая - смотрелась бы естественно разве что в случае робота C3PO из "Звездных войн". При этом выглядящая, прямо скажем, ниже среднего игра еще и умудряется подтормаживать.

Но вернемся к реализму. Чем, скажите, должен заниматься большую часть времени настоящий полицейский? Не киношный герой, который умеет делать только три вещи: наносить увечья случайным прохожим во время погонь, соблазнять свидетельниц да спорить с начальником, а реальный коп? Правильно, искать улики. И в эпизодах с участием Виктории мы этой суровой правды жизни хлебнем полный половник. Задумка могла сработать: искать волосы, пятна крови и следы покрышек, а потом анализировать их при помощи полевого набора детектива даже интересно. Вернее поначалу интересно, когда количество улик не превышает десятка. Но когда для дальнейшего продвижения по сюжету их надо найти без малого пятьдесят...

***

Проходя **Still Life 2**, не покидает ощущение, что пыткам подвергаешься именно ты, а не Палома Эрнандез, и что настоящий "Палач Восточного побережья" сидит где-то в офисе GameCo Studios. Сиквел лучшей адвентюры 2005 года был убит так изощренно и умело, что может порадовать лишь одним - теперь мы совершенно точно знаем, как закончилась история главного злодея первой части Марка Аккермана и его безумного подражателя. НИМ

Still Life 2

- Жанр **Adventure** - Издатель **Microids, Акелла**
- Разработчик **GameCo Studios**
- Количество дисков **1 DVD**
- Сайт **www.akella.com**

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

- Процессор **Pentium 4 2.5 ГГц** - Память **1 Гб** - Видео **GeForce 6+**

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6	x 0.40
Графика	5	x 0.20
Звук и музыка	6	x 0.10
Сюжетная линия	8	x 0.20
Ценность для жанра	6	x 0.10

6.2

Странное дело. Обычно разработчики стараются делать каждую свою следующую игру лучше предыдущей. Более масштабной, более красивой, более продвинутой технологически. Однако в Infinite Interactive, похоже, решили пойти другим путем. Три последних проекта этой студии можно расставить на диаграмме, напоминающей хронику пикирующего бомбардировщика: Puzzle Quest (полет нормальный), Galactrix (заваливаемся на крыло) и вот нынешний Puzzle Kingdoms (уверенное пике, переходящее в штопор).

Puzzle Kingdoms

Текст: Андрей ЩУР

- Беда в том, что наш мир становился все меньше и меньше, пока не сжался до одного Гнезда.
Фриц Лейбер. "Ведро воздуха"

Как следует из названия, новая игра - про королевства. То есть разработчики, поэкспериментировав с фантастикой, вновь вернулись к фэнтези. Более того, в ход пошел нечестный прием под названием "ностальгия": на игровой карте наблюдаются знакомые очертания страны Этерии, по которой мы бродили в **Puzzle Quest**. Только ныне страна разбита на четко разграниченные удельные княжества, которые еще и лежат в руинах. В общем, все плохо, темные силы нас злобно гнетут, и только пришествие нового короля спасет всех и вся.

Ну, пришли. Здрасьте.

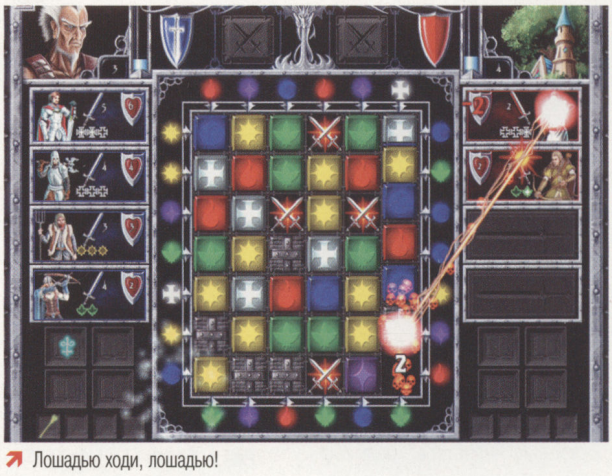
Темные века

Заметная деградация серии обнаруживается практически сразу - с меню генерации персонажа. Портретов на выбор всего два: "Мэ" и "Жо". Добавляем к выбранному имя - вот, собственно, и вся генерация.

Бросается в глаза и обновленный графический стиль под названием "Стало хуже". То есть и в **Galactrix** рисованные персонажи выглядели не ахтецки, но теперь они и вовсе напоминают любительские зарисовки не самого пряморукого художника. Особенно это заметно при большом разрешении экрана, когда картинки еще и немилосердно растягивает во все стороны.

Необычный ролевой геймплей **PQ** с квестами и прокачкой скатился до тупого последовательного захвата одного королевства за другим. Захват выполнен как серия пазловых матчей на отдельной "тактической" карте, где мы передвигаем фигурку нашего полководца с войском от одной башенки к другой и побеждаем тамошних "жильцов". Все происходит мерно, монотонно, и каждый раз заканчивается победой над местным боссом (который, кстати, никуда не двигается и покорно ждет нас в главном замке). После чего мы выходим на глобальную карту, получаем очередной кусочек сюжета в виде диалога героев, закупаемся новыми войсками и артефактами, а затем нападаем на следующее королевство, к которому нам дали доступ.

Механика пазлового боя заметно упростилась, особенно по сравнению с **Galactrix**. Игровая доска снова разбита на квадратики. Вместо перемещения отдельно выбранных ячеек, в **Puzzle Kingdoms** мы двигаем на доске горизонтальные или вертикальные ряды клеток целиком, пытаясь, как и раньше, сложить на поле вместе три и более одинаковых значков. Причем их теперь даже необязательно выстраивать в линию - надо лишь, чтобы стороны у одинаковых символов соприкасались. Соединенные вместе, значки дают нашим войскам силу для ударов по противнику.



Лошадью ходи, лошадью!

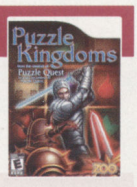
Единственный интересный момент, оставшийся во всей игровой механике, - это выбор полководца, его экипировки и юнитов. Точнее, попытка совместить самые мощные артефакты и самых сильных бойцов, "вписавшись" при этом в отведенный на войско максимально допустимый лимит очков. Но и это развлечение, по большому счету, совершенно необязательно для прохождения кампании.

***

Как ни прискорбно осознавать, но, похоже, что серия с приставкой **Puzzle** движется к финишной прямой. Infinite Interactive не только не развила того потенциала, что был заложен в **Puzzle Quest**, но даже скатилась к совсем малобюджетной форме самовыражения. Той границе, за которой начинаются дикие первобытные земли, по которым кочуют племена игр для телефонов. НММ

Нудно открывать врата, как в Galactrix, больше не надо. Но однообразных мини-игр и здесь хватает

Puzzle Kingdoms



- Жанр **Puzzle/RPG**
- Издатель **Zoo**
- Разработчик **Infinite Interactive**
- Количество дисков **1 CD**
- Сайт **www.infinite-interactive.com**

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

- Процессор **Pentium 4 2 ГГц**
- Память **1 Гб**
- Видео **GeForce 6**

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0.40
Графика	5	x 0.20
Звук и музыка	5	x 0.10
Сбалансированность	6	x 0.20
Ценность для жанра	6	x 0.10

6.1

Текст: Андрей АЛАЕВ

Сферическая ММО в вакууме

Хотя я и сам старпер душой и телом, но стараюсь не слишком часто ударяться в жалостливые причитания, свойственные престарелым фрикам. Больше всего престарелые фрики любят жаловаться на то, что игра их мечты не то, что еще не сделана, а даже не планируется. Подобные причитания вызывают, как правило, лишь презрение, но иногда... Иногда все-таки хочется поплакаться в жилетку коллективного разума и сказать ему, всхлипывая и размазывая сопли: "Скажи, родной, ну почему до сих пор никто не пытается сделать нормальную MMORPG по **BattleTech**?"

Я понимаю, что пик популярности игр про гигантских человекоподобных давно прошел, но все-таки - это уже давно существующая франшиза, и франшиза весьма известная. А согласно нашему же журналу, браться за MMORPG, не подкрепленной какой-нибудь лицензией, сейчас готовы только люди рисковые. А тут лицензия не только давно созрела, не только киснет, не только обладает изрядным количеством фанатов, у которых руки истосковались по штурвалу, но и просто идеально подходит для ММО любой направленности.

Мир **BattleTech** за истекшее время был проработан детальнейшим образом, вплоть до таких мелочей, как название ведущих мыльных опер Внутренней Сферы и клановских пропагандистских мультфильмов. Этот мир поистине огромен, он включает в себя более тысячи систем с освоенными планетами, от густонаселенных столиц, вроде "Черной жемчужины" Лютиена до далекой Жоппы[1]. В этом мире десятки фракций, каждая из которых преследует собственные интересы - государства, кланы, корпорации, тайные общества... Да и секретов просто огромное количество; в последнее время конспирология вообще является основной движущей силой развития настольного **BattleTech**.

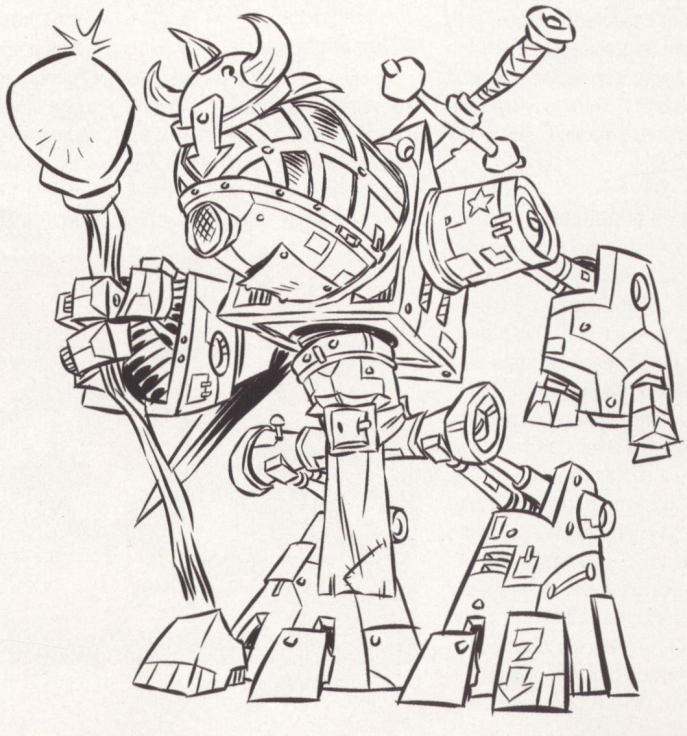
В этом мире, что важно, большую роль играют наемники, которых можно послать в налет на вражескую планету, попросить украсть секреты у конкурентов, потребовать найти заброшенный склад Звездной Лиги или организовать покушение на прецентора Слова Блейка. Свобода и богатство выбора просто потрясающие, и это в постоянно меняющемся и развивающимся мире, в котором есть место и шпионажу, и хакерству, и археологическим раскопкам и, конечно, старой доброй войне.

Ах, какую войну можно закатить в **BattleTech** ММО! Вторжение одного полка бэттлмехов на одну планету это, на минуточку, от трех до десятка дропшипов-шаттлов, несущих 108 стальных гигантов и медленно входящих в атмосферу. Это атакующие их аэрокосмические истребители с одной стороны и защитный строй таких же истребителей, прикрывающих высадку. Можно выкинуть мехов в специальных термоустойчивых коконах еще в космосе, они успешно войдут в атмосферу и приземлятся самостоятельно, готовые вступить в бой; при желании "боевой выброс" откладывается до преодоления верхних слоев атмосферы, и мехи, снабженные прыжковыми двигателями, выкинут на малых высотах. Это уже дает немалый простор для тактики, не говоря уже о традиционном приземлении дропшипов, откидывании аппарели и торжественном выходе боевых машин в сиянии славы, силы и больших пульсовых лазеров.

Собственно, при определенном желании и правильно приложенных руках в ММО по **BattleTech** люди, наконец, смогут понять, что настоящий рейд - это когда несколько сотен человек в мехах, танках, истребителях, экзоскелетах (есть такая штука - элементалы, помните?), за пультами дропшипов и в расчетах артиллерийских орудий одновременно выполняют некий согласованный план, преодолевая сопротивление организованного противника. Сеттинг вселенной просто кричит и требует тотальной войны. Но, с другой стороны, помимо колоссальных "рейдов" на полтыщи персон, во вселенной органично смотрятся и приключения маленьких групп саботажников, наемных убийц, якудза и агентов инопланетных разведок.

Редкая возможность создать многоплановую игру, которая сможет удовлетворить и любителей одиночной прокачки, и поклонников массовых заруб; и тех, кто не мыслит жизни без Гигантских Человекоподобных Роботов, и тех, кто знает - если в мире **BattleTech** вы вылезли из меха, это не значит, что ваши приключения закончились, это значит, они только начинаются.

НММ



1. Планета Joppa в мире BatlleTech расположена где-то на окраине канопианских владений. Является косвенным подтверждением, что у пилотов было плохое настроение, когда они ее открыли. Также служит объектом для бесконечных избитых шуток любого игрока в настольный MechWarrior.

Aion. Дурная голова... покоя не дает

Champions Online. Суперсамурай

Connect

Текст: Рафаил ФАТКУЛИН

Steam для NCsoft

Отныне любой поклонник MMOG сможет приобрести игры флагмана корейской онлайновой армады NCsoft, не отходя от своего компьютера. Подписав соглашение с Valve, корейское издательство открыло для своей продукции прямую дорогу на виртуальные полки онлайнового магазина Steam с его пятнадцатимиллионной покупательской аудиторией. Уже прямо сейчас с сайта можно скачать игры популярных линеек **City of Heroes/City of Villains**, **Lineage** и **Guild Wars**. А этой осенью ожидается завоз потенциального MMO-блокбастера **Aion**. Стороны выразили уверенность в правильности выбора друг друга в качестве деловых партнеров. И быть может, даже были в этом искренни. Хотя кто их знает...

Факел онлайна

Основанная счастливыми спасшимися с затонувшей Flagship Studios (Макс Шэфер и К) Runic Games должна была по планам своих основателей заняться эксплуатацией весьма перспективного онлайнового проекта **Mythos**. Однако плохи те планы, которые нельзя подкорректировать. Студия опытных профессионалов заинтересовала китайского онлайнового оператора Perfect World Co., издателя "бесплатной" анимешной MMORPG, чья популярность карьерным самосвалом прокатилась уже и по нашим дуракам&дорогам. В результате продуктивного диалога двух сторон родился проект **Torchlight**, описываемый пока как "массивная онлайновая ролевая экшен-авантюра" в фэнтезийном сеттинге, где храбрые герои отправляются на поиски драгоценной руды, из которой производятся главные магические ценности мира игры.

Более о **Torchlight** ничего неизвестно. Неясно даже, какую бизнес-модель выберут для нее партнеры - подписную или "традиционную" бесплатно-восточную. Что, впрочем, нас не очень-то и волнует. Да и вас, полагаем, тоже.

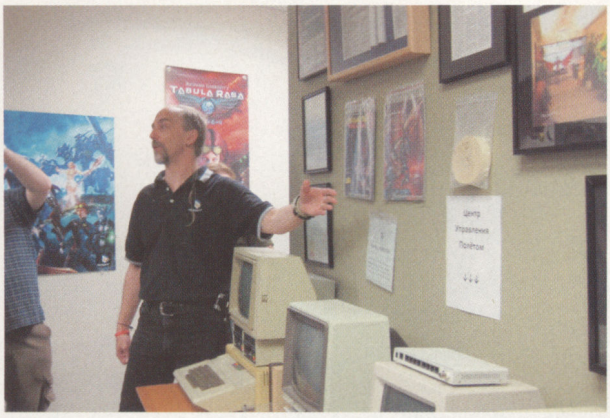
Тираж решает

Большинство специалистов, журналистов и прочей общественности за дискуссией, какая из моделей оплаты - подписная или микротранзакции - решает в онлайновых играх все, забывает о существование еще одной модели, самой древней и традиционной. А между тем ее наиболее яркий (он же, пожалуй, и единственный) представитель, **Guild Wars**, продолжает рапортовать о новых покоренных бизнес-высотах. Шесть миллионов проданных копий с момента выхода игры в апреле 2005 года - результат, согласитесь, впечатляет. С такими показателями издатель "Гильдейских войн" NCsoft может с полным основанием перефразировать популярный мультик: подписка... микротранзакции... тираж!

Чемпионы готовятся к выходу

Супергероическая MMORPG **Champions Online**, в основе которой лежат правила популярной настольной ролевой игры, а ведущим дизайнером является сам Билл Ропер, поступит в продажу 1 сентября сего года. Ранее датой выхода являлась 14 июня, но осень была признана более подходящей для релиза. Игра предложит вполне стандартное меню из супергероической кухни (супергерои, суперзлодеи, суперборьба супердобра с суперзлом, прочая тематическая супербодяга), боевую систему а-ля "экшен" (то есть, без автоатаки и автотаргетинга), неплохую графику и роскошь общения с единомышленниками. Успех проекта пока писан вилами по воде, но учитывая опыт девелоперов (**City of Heroes/City of Villains** дело именно их рук), надежда на него, определенно, умрет последней. А может, и вовсе останется жить и даже переродится во что-нибудь действительно большое и чистое. Например, положительную бухгалтерскую отчетность.

Guild Wars. Люди - звери!



Вы знаете, сколько с меня за все это содрали?! Вот и приходится крутиться!

CoH. - Слушай, прикольная у тебя антенна на спине! Почем брал?

Кто заплатит за космос?

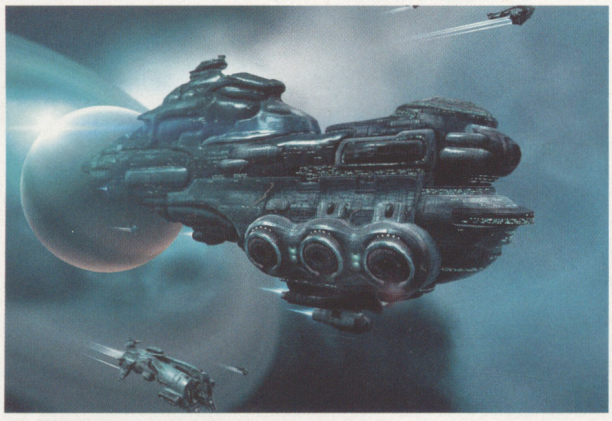
Легендарный девелопер и космонавт (космонавт, впрочем, не такой легендарный, как девелопер) Ричард Гэрриотт, изрядно потратившись на орбитальный круиз, решил поправить пошатнувшееся материальное здоровье за счет своего последнего работодателя и накатал в техасский суд исковое заявление на NCsoft, обвиняя корейцев в мошенничестве и оценивая причиненный ущерб в $24 млн. То есть, практически в ту же сумму, что выложил за билет в космос. Если дело выгорит, то его вполне можно будет назвать южно-корейским космонавтом, ибо кто платит, тот, как известно, и заказывает.

Суть претензий Ричарда прозаична. Все дело в формулировке, с которой он покинул компанию. Гэрриотт полагает - и просит суд признать его правоту, - что его уволили. NCsoft же утверждает, что он ушел сам. Если вы зададите резонный вопрос: неужели разница между этими двумя определениями стоит заявленных выше денег, то ответ будет положительным. Ибо в случае увольнения Ричард имеет право на различные опционы и бонусы на искомую сумму, а в случае ухода "по собственному" - не имеет. Этакий пустяк, но знаменитый девелопер настроен весьма серьезно - космос нынче особенно дорог. И не только как память.

Триста тысяч Ев

Отмечая шестую годовщину замечательной MMORPG **EVE Online**, разработчик игры CCP заодно скромно констатировал, что число подписчиков "Евы" перевалило за 300 тыс. Отличный результат, учитывая, что еще в начале года их было 244 тыс. За пять месяцев база игроков выросла на 22% - даже для относительно свежего проекта это было бы солидным достижением, для игры же шести лет отроду - просто феноменально.

Столь значительный рост числа подписчиков можно отнести на счет недавнего адд-она **Apocrypha**, а также выпуска коробочной версии, изданной совместно с Atari. Впрочем, вся история **EVE Online** отмечена неуклонным увеличением населения мира игры. Все же истинному качеству время и в самом деле не помеха, а наоборот.



EVE Online. Космос зовет!

Туда-сюда и обратно

NCsoft и Paragon Studios анонсировали очередное дополнение к популярной супергероической MMORPG - **City of Heroes: Going Rogue**. Адд-он призван, в первую очередь, сделать то, что ему и положено сделать - дополнить существующий игровой опыт новыми возможностями. И судя по анонсу, ему это вполне под силу. Главный особенностью **City of Heroes: Going Rogue** станет возможность добрым и злым супергероям встать на путь исправления или выйти на скользкую дорожку. Первый должен привести злодеев к осознанию, что быть совсем плохим - это совсем плохо, и помочь им изменить менталитет, статистику и игровые возможности в хорошую сторону. В качестве награды они получат, в том числе, и беспрепятственный доступ в Парагон-сити со всеми его квестами, заведениями и преимуществами для постоянных жителей.

Кривая дорожка, в свою очередь, заведет бывших супергероев в прямо противоположный лагерь суперзлодеев со всеми геймплейными вытекающими, в том числе, и возможностью стать постоянным резидентом Острова негодяев. Наверняка это расширит их жизненный опыт, хотя мировое добро вряд ли будет довольно. Впрочем, клиент всегда прав, поэтому мы не сомневаемся, что разработчики позволят как-нибудь замять это противоречие буде бывшим супергероям не понравится жизнь суперзлодеев.

Еще одна новинка - в **City of Heroes: Going Rogue** откроется доступ в параллельный мир Претория, где правит злая инкарнация главного творителя добра в мире **CoH** Стейтсмена - Тиран. Игрокам дадут возможность найти его и покарать за многочисленные преступления. Хотя и не совсем понятно, относится ли это и к суперзлодеям, ибо им, по идее, полагается молиться на Тирана за его выдающиеся достижения перед Мировым злом. Впрочем, зло на то и зло, чтобы регулярно творить себя даже по отношению к самым достойным своим адептам, поэтому вряд ли у уважающего себя суперзлодея дрогнет рука, чтобы убить еще более уважающего себя суперсуперзлодея ради пары-тройки эпических предметов туалета. На том, собственно, стояли, стоят и стоять будут.

Дата выхода **City of Heroes: Going Rogue** пока не названа, как не открыт и полный список предполагаемых нововведений. Разработчики обещают утолить информационный голод позже другими анонсами. Если кому-то сии деликатесы по вкусу, ждите.

CoH. Огнеопасно, высокое напряжение!

The Chronicles of Spellborn. Заплати - и станешь таким же героем!

Age of Conan. Тише, господа инвесторы, не надо нервничать - деньги у компании имеются

Выше крыша

The **Chronicles of Spellborn** станет еще более доступной для любителей халявы... или лучше было бы сказать "долее доступной"? Впрочем, слова не принципиальны, а принципиальны дела, которые говорят о том, что верхний предел для бесплатной игры отныне поднят с 7.9 до 9.9 уровня (максимальный уровень в игре - 50). Это должно добавить новичкам положительного опыта и побудить их продлить дальнейшие отношения с "Хрониками", оплатив подписку. Тех же, кого и новый триальный потолок не соблазнит стать подписчиком, проклянут до конца жизни играть в **Hello Kitty Online**. Почти не шутка.

Funcom живет и даже процветает

Слухи о скорой смерти Funcom оказались, однако, изрядно преувеличенными. Каемся, одно время нам тоже казалось, что норвежская студия не переживет того чувства глубокого неудовлетворения, охватившего почти миллион покупателей **Age of Conan**, когда они познакомились ближе с игрой. Но девелоперы предприняли титанические усилия по изменению ситуации (над **AoC** в настоящее время работают 120 человек, не считая службы поддержки), и сегодня можно констатировать, что виртуальная Хайборея постепенно приобретает черты весьма милого и уютного мирка, где очень рады каждому новому подписчику. Однако к цифрам.

В первом квартале 2009 года Funcom продала товаров и услуг на сумму $7.725 млн, что принесло ей прибыль в размере $2.9 млн, а после уплаты налогов и прочих отчислений - $1.468 млн. Цифра доходов выглядит не очень внушительно по сравнению с $18 млн, заработанных в третьем квартале прошлого года, или $8.7 млн - в четвертом, однако и прибыль почти в полтора миллиона долларов смотрится гораздо лучше двадцатимиллионных убытков, отмеченных в конце прошлого года. Тем более что данные говорят о росте интереса к **Age of Conan**: количество подписчиков увеличивается, и к тому же растет общая средняя продолжительность подписки. Все это позволяет руководителям Funcom сделать вывод об однозначных положительных тенденциях в делах компании и строить весьма оптимистические планы на год.

Что касается общего количества подписчиков **Age of Conan**, то оно по-прежнему держится в секрете. Наверное, потому что несмотря на положительность тенденций, особо хвастаться все равно нечем: конкурент **WoW** или даже **WAR**у с "линейкой" из **AoC** пока получается аховый. А ведь такие надежды возлагались...

Пираты и полицейские

В марте мы сообщали, что в популярной "микротранзакционной" MMORPG **Tales of Pirates** был введен институт игроков-полицейских, в чьи обязанности входило, в первую очередь, бороться против доставшего все честное пиратское население засилья спамеров. Был разработан регламент и определены меры против возможных злоупотреблений, спета осанна игровому самоуправлению, и началась новая жизнь.

Увы, игровая общественность в очередной раз убедилась, что, как поет популярный вокально-инструментальный ансамбль Depeche Mode, "люди есть люди". Очень скоро после внедрения системы игроков-копов начали поступать жалобы от пользователей о различных злоупотреблениях: "блюстители закона" частенько сажали за решетку совсем не тех нарушителей, торговали ордерами на арест и занимались банальным рэкетом.

Владелец игры, компания IGG была вынуждена выпустить специальное заявление по данному поводу, в котором признала факт "отдельных нарушений" и ужесточила наказание для "плохих полицейских". Помогут ли принятые меры? Как показывает практика реальной жизни, защитники правопорядка нередко идут на нарушения, предполагающие куда более строгие кары, чем громогласный "ай-ай-ай" или даже виртуальная тюряга, поэтому мы бы не стали проявлять чрезмерный оптимизм. С другой стороны, вполне возможно, что цель разработчиков **Tales of Pirates** как раз и заключается в том, чтобы добавить игре больше реализма даже за счет такого сомнительного явления, как продажные полицейские. Во всяком случае, отлучение от игры в перечень наказаний для них не входит. НИМ

Tales of Pirates. Налицо злостный нарушитель, но где же полиция?!

Возможность хранителей мудрости "на лету" менять клички петам, порой приводит к интересным "диалогам"

Например, к таким...

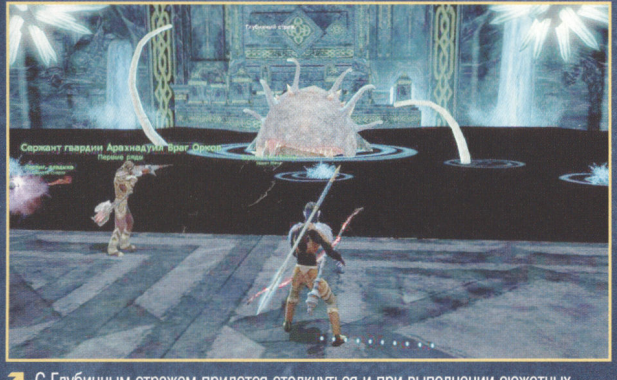
Намереваясь рассказать о случившихся после выхода адд-она изменениях в PvP-системе The Lord of the Rings Online, я не учел одного. Даже прокачавшись до левелкапа и проведя в Мории без малого два месяца, игроки по-прежнему не особо жалуют Эттенские высоты - главную и единственную пвпшную локацию LOTRO. А все почему?

Кто последний в бездну?

Текст: Александр ВАСНЕВ

Да потому, что жизнь в новых PvE-зонах бьет ключом. Причем не всегда разводным, и не всегда по голове или другим частям тела, если, конечно, речь не идет о выполнении задания по уничтожению Глубинного стража (в простонародье "вотчера", той твари, что в книге чуть не угробила Фродо перед входом в подземные чертоги). На русскоязычных серверах он к моменту сдачи номера был убит всего несколько раз, положив в отместку суммарно, наверное, свыше тысячи персонажей. Дошло до того, что распорядок игрового дня активистов крупнейших гильдий чуть ли не в обязательном порядке включает в себя походы в гости к этому монстру с последующим разбором полетов и доработкой тактики.

Но не "вотчером" единым разнообразен досуг. Есть еще и "черепашка" по кличке Норнуан (размером с трехэтажный дом и характером вредным, как у Шапокляк), которая, несмотря на завидный запас здоровья и большой урон, убивается довольно легко. И разумеется, регулярно, поскольку, как и любой монстр такого калибра, ценна полагающейся за этот поступок наградой. Те же, кто до "вотчера" и "черепашки" пока не дорос, вовсю фармят более простые инстансы в подземельях Мории, не давая ни секунды покоя их обитателям, поскольку именно в этих местах выбиваются части самого впечатляющего на данный момент сета доспехов.



С Глубинным стражем придется столкнуться и при выполнении сюжетных, нерейдовых квестов. Но именно что столкнуться, обменяться любезностями и разойтись

Не стоит забывать и Лориэн, где в обмен на получаемые за выполнение квестов "золотые листочки" можно разжиться сундучком-подарком от Галадриэли. В нем по теории должно находиться что-то очень-очень ценное, вплоть до оружия Первой эпохи, о котором мечтает сейчас любой игрок. Теория с практикой пока не шибко ладит, а потому популярность сундучков постепенно снижается.

Что же касается PvP, то, несмотря на отсутствие глобальных войн, кое о чем можно говорить уже сейчас. Например, о том, что крипы (жаргонное название управляемых игроками орков, варгов и прочих прислужников сил зла) стали сильнее, а сами Эттенские высоты - разнообразнее. Появились реликвии, которые надо захватывать во вражеской крепости и экспортировать к союзным форпостам. Изменилось размещение NPC и слегка модифицировались правила штурма крепостей. Ну и наконец, доступ в копи Фрора - подземный инстанс - открывается сейчас не после захвата трех замков из пяти, а путем взятия появившихся в адд-оне небольших застав.

Тот факт, что большинство пока игнорирует PvP, - это одновременно и хорошо, и плохо. Плохо, прежде всего, для крипов, которым не с кем воевать, и для тех игроков, выступающих на стороне добра, кто все-таки заходит в эти края: им просто нечего противопоставить превосходящим силам противника. Но с другой стороны, привлекательность нового рейдового контента лишний раз подтверждает, что адд-он у "турбины" получился действительно знатный. Да и, в конце концов, PvP от нас никуда не убежит. НИМ

Между прочим...

Инстанс с Норнуан предназначен для рейда из 12 человек. По правилам следующий раз квест можно выполнить через неделю, но на практике команда из 16 человек может убить черепаху 3 раза в течение дня. Секрет прост. Когда у босса остается примерно 10 тыс. хитпоинтов (из более чем 680 тыс. изначальных) десять из двенадцати участников рейда выходят из него, а черепаху добивают двое оставшихся, которым ее и засчитывают. Вместо них берутся следующие два человека и шоу продолжается.

Текст: Сергей СОБОЛЕВ

Aion
The Tower of Eternity

"Почему люди не летают как птицы?" - спрашивала Катерина из пьесы Островского за 150 лет до запуска первых серверов Aion. Если бы она жила в наше время, то не задавалась бы детскими вопросами, а отправилась прокачивать персонажа до десятого уровня, после которого вырастают крылья.

Запомни: лучше день потерять,
потом за пять минут долететь!
М/ф "Крылья, ноги и хвосты"

"Навигатору" удалось проникнуть на китайские сервера многообещающей игры **Aion**, мы вдоволь налетались и навсегда запомнили, как выглядят иероглифы "собираем партию!".

Треснул мир напополам (или краткая предыстория)

Aion, как ни странно, совершенно самостоятельный проект. Он не имеет никакого отношения ни к серии **Lineage**, ни к другим популярным мирам от мастодонта онлайнового рынка - корейского издательства NCsoft. Для игры была написана своя история, повествующая о мире Атрейи, - некогда цветущем рае, который создал бог по имени Айон.

Бог проживал в башне[1]. Никуда из нее не выбирался и отстраивал окружающую среду, насколько хватало длины божеской руки. Так что в итоге получился сферический мир с элегантной башенкой посередине.

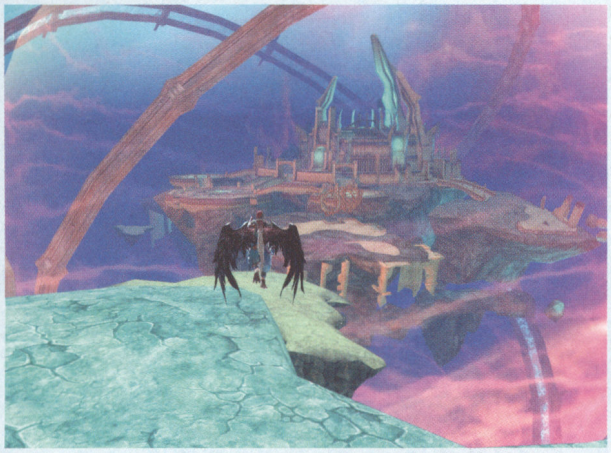
Помимо людей, мир Атрейи населяло несколько разумных гуманоидных рас, а также сверхраса дракенов, чьим призванием было присматривать за смертными. Идиллия длилась не слишком долго: в какой-то момент дракены решили, что наблюдать за людьми не так чтобы сильно интересно. А вот полномасштабные военные действия - совсем другое дело! Вот где самое веселье! И развязали тотальную войну.

Дракенам не нравилось свое прежнее название, поэтому они нарекли себя балаурами. Их армии возглавили пять Драконьих Лордов. Чтобы защитить одни свои творения от других своих творений, Айон создал по образу и подобию людей двенадцать Небесных Лордов, которые и встали на защиту смертных.

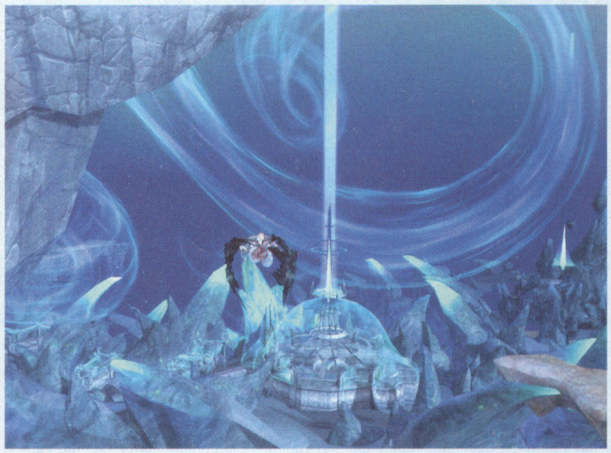
Наступила эпоха Тысячелетней Войны. Помимо того, что это был самый кровавый и затяжной конфликт за всю историю мира, эта война также примечательна тем, что во время нее стали появляться первые Daeva. Эти избранные до поры до времени жили как простые люди. Но рано или поздно те, кому было суждено стать Daeva, ощущали способность касаться Эфира - источника магической энергии. Подобно Небесным Лордам они начинали повелевать силой Эфира и обретали бессмертие[2]. Именно Daeva состави-

1. Если точнее - в Нерушимой Башне Вечности. Как и многие другие строения, в названии которых встречается слово "вечный", это тоже обязательно разлетится на осколки.

2. То есть жили вечно, пока их не убивал какой-нибудь балаур.



Бездна. Прямо по курсу - неприступная главная крепость асмодианцев (тоже из разряда "вечных")



Картина называется "Одинокий Форпост в Бездне" (альтернативное название - "Чумазые пятки нашего персонажа")

ли главную ударную силу людских армий, противостоявших балаурам.

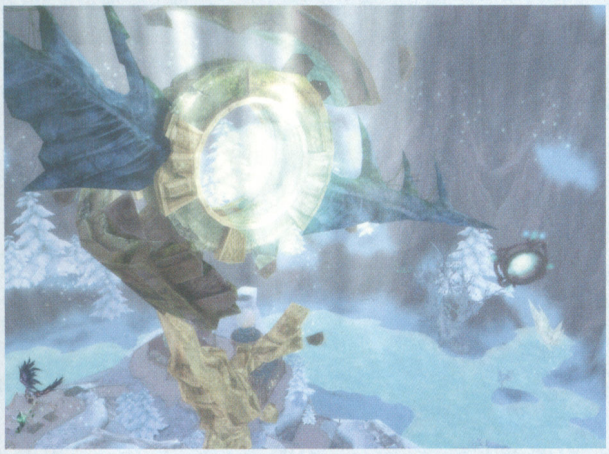
Во время войны люди были вынужденные ютиться в непосредственной от близости Башни Вечности, где их прикрывало ослабляющее балауров магическое поле. Несмотря на ужасающие потери, они начали вести более-менее успешные боевые действия против агрессоров. Но даже это подобие равновесия не могло продолжаться вечно. Один из Небесных Лордов, Израфель, предложил небывалое: после тысячи лет кровопролития он решил, что пора попробовать найти общий язык с балаурами и провести мирные переговоры. Часть Небесных Лордов и людей поддержала его. Часть - во главе с непримиримым противником бывших дракенов, воинственным Асфелем высказалась против. Тем не менее, решение было принято в пользу Израфеля, сумевшего склонить на свою сторону Леди Сиэль, чье слово стало решающим.

День, когда должны были начаться мирные переговоры, вошел в историю как Великий Катаклизм. Толком не начавшееся общение было сорвано. Асфель, не простивший балаурам ни капли пролитой крови, не сумел сдержаться и убил одного из парламентариев. Реакция балауров была предсказуема: они сбросили налет цивилизованности и начали очередную бойню. Воспользовавшись тем, что в знак мира было снято магическое поле, балауры разрушили Башню Вечности. Айон, залогом существования которого была Башня, погиб. Разразившийся катаклизм буквально разорвал мир Атрейи надвое. Пожертвовавшие своими жизнями в последней попытке спасти смертных Израфель и Сиэль сумели лишь сохранить в целости участки земли, прилегавшие к обломкам Башни Вечности. Так образовались Елисея, населенная теми, кто в день Великого Катаклизма решили поддержать идею перемирия, и Асмодея - новый дом тех, кто не мог даже в теории помыслить о мире с балаурами. Выжившие Небесные Лорды также разделились по двум обломкам некогда единого мира.

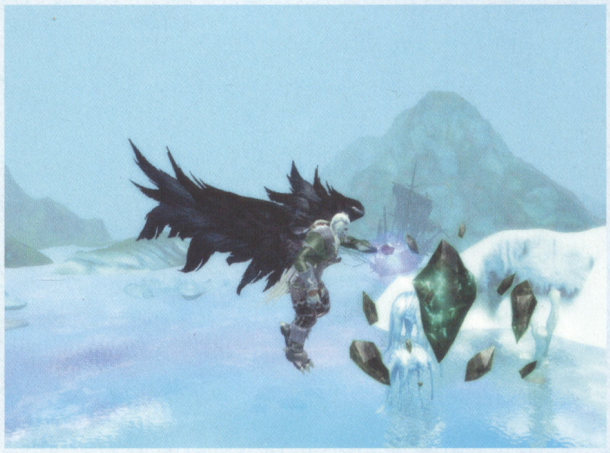
По какой-то прихоти судьбы, Елисее удалось сохранить в своем осколке Башни источник света и тепла - их мир не слишком сильно изменился после падения Башни, и мало-помалу они стали считать себя избранными - ведь совершенно очевидно, что Айон не отвернулся от них в беде. Себя они стали называть элиосами, а во всем произошедшем винили асмодианцев - жителей второй половинки расколотого мира. На Асмодее тем временем дела обстояли далеко не так радужно. Их мир не отличался гостеприимством: холод, темнота и малопригодные для жизни земли стали для выживших настоящим испытанием. Но, несмотря на темноту, в сердце каждого асмодианца ярким огнем горела ненависть к слабовольным предателям человечества - последователям Израфеля, тем, кто теперь называл себя элиосами.

За семь с половиной веков с момента падения Башни потомки людей изменились как внешне, так и внутренне. Элиосы окончательно уверовали в свою избранность и непогрешимость, преисполнились гордыни вперемешку с презрением к асмодианцам. Из-за избытка энергии, излучаемой обломком Башни, они превратились в воздушных существ с поистине ангельской внешностью, но под покровом этой красоты зачастую скрывался изрядный запас высокомерия и злобы. Асмодианцы же, пройдя через лишения, болезни, голод и прочие испытания, на которые был богат их

Я - знаменитый Леголас!.. То есть Легалус



Портал в Бездну тоже среди каких-то развалин. Здесь вся игра среди развалин



Добыча Эфира из висящего в воздухе кристалла. Не такое уж простое это дело - полеты

Между прочим...

По форумам бродит забавный домысел, что прототипом мира (прежде единого, а в результате конфликта разделенного надвое) послужила реальная Корея - Северная и Южная соответственно. Нетипичное разделение рас ("темные" вверху, "светлые" внизу), только усиливает сходство.

осколок мира, преобразились куда сильнее: их кожа потемнела, глаза стали светиться, как у настоящих хищников, ступни превратились в жутковатого вида лапы, а на руках выросли когти - их родной край не слишком-то благоволил к безоружным и мягкотелым.

Начало нового конфликта совпало с открытием Бездны - загадочного, наполненного до краев магией Эфира междумирья, где прямо в пространстве дрейфовали целые острова материи. Когда были обнаружены первые порталы, позволившие обитателям Елисеи попасть в Асмодею, они не преминули воспользоваться, чтобы отправить карательную экспедицию. Асмодианцы оказали им горячий прием. В это же время запертые в Бездне балауры нашли способ вырваться из многовекового заточения, а в довершение всего обломки Башни начали непонятным образом резонировать, вызывая невосполнимую утечку эфира, воздуха и самой жизни. И без того риторический вопрос о мире отпал сам собой - или одна сторона уничтожит другую и разрушит вторую часть Башни, или резонанс обломков бывшей обители бога лишит жизни обе половинки некогда единого народа.

Раскосыми и жадными очами

Релиз **Aion** в Корее состоялся еще в ноябре прошлого года, в Китае игра стартовала в апреле. Корейская версия за прошедшее время успела обрасти несколькими увесистыми патчами, расширившими игровой мир и возможности игроков, но в Китае с нововведениями пока не спешат. В короткий предрелизный период открытой беты китайские сервера были загружены настолько, что очереди приходилось ждать свыше получаса. К счастью, после первого же попадания в игру неудобства исчезали - лаги, несмотря на удаленность серверов, были куда менее заметными, чем можно было ожидать, а после релиза и вовсе сошли на нет.

Технологическим хребтом новому хиту NCsoft служит движок CryEngine - тот самый, на котором в свое время бегал **Crysis**. Помимо того, что **Aion** - MMO, а **Crysis**, в некотором роде, шутер, есть еще один удивительный факт: **Aion** практически не тормозит даже на конфигурациях средней мощности. Исключение составляют разве что столицы с толпами народа. Впрочем, проблема излишнего количества персонажей на экране решается нажатием Shift+F12, после чего модельки других игроков попросту перестают отображаться. Только парящие в воздухе ники напоминают о том, что мы тут не одни.

Все ужасы катаклизма оказался на руку дизайнерам NCsoft и позволили избежать однообразия при создании локаций. Начальные деревушки вполне стандартны, но по мере того, как игрок исследует обломки мира Атрейи, ему начинают открываться удивительные картины. В пределах одной и той же зоны могут соседствовать зимние леса, вулканичес-

Комитет по встрече спешит к разлому. Сейчас оттуда кто-нибудь такой весь из себя светлый и утонченный как выскочит, а мы уже тут - с солью, но без хлеба

Экран создания персонажа. Количество параметров - запредельное

кая местность с потоками лавы, выжженная солнцем пустыня, неведомо какой силой заброшенный на вершину скалы остов парусника и почти пасторального вида пейзажи. При полетах через Бездну встречаются как голые безжизненные скалы, так и чудом уцелевшие оазисы, а то и целые острова, которые облюбовала какая-то явно чужеродная и враждебная флора. Добавьте к этому фоном открытый космос, наполненный завитками светящейся пыли, и получите очень впечатлительную картину графического великолепия **Aion**.

Техническое воплощение игры - тот случай, когда отлаженная машина внутренних студий NCsoft со 100% КПД отработала многомиллионный бюджет. Дело касается не только художников, но и, к примеру, озвучки. Несмотря на то, что говорят NPC даже в китайской версии на корейском, объем проделанной работы внушает: озвучены многочисленные скриптовые ролики, практически любое взаимодействие с неигровыми персонажами сопровождается комментариями с их стороны.

Рождение героя

Фундаментом **Aion** служит противостояние двух рас: условно "темных" асмодианцев и столь же условно "светлых" элиосов. Начало игры протекает в своеобразном "лягушатнике" - зоне для новичков, куда при всем желании не могут попасть представители противоположной фракции. Первые девять уровней игрока знакомят с интерфейсом (честь и хвала NCsoft - донельзя удобным и во многом интуитивным), основами боя, системой скиллов, торговли и квестов. Квестов в **Aion** для азиатской MMO непривычно много.

Встречаются как стандартные задания по истреблению энного количества живности, поиску предметов или сбору ресурсов, так и в меру оригинальные квесты, в которых награда зависит от того, как именно вы его выполнили. Уже в стартовой локации асмодианцев можно наткнуться на местный вариант корейской народной сказки о дровосеке, уронившем в пруд свой топор, и духе, предлагающем на выбор золотой, серебряный и железный топоры, - эдакая проверка на жад-

Между прочим...

Даже среди русскоязычных игроков, оказавшихся на просторах китайских серверов, не нашлось места единству. На сервере Mesramtaeda русские гильдии разделились примерно поровну между фракциями, и в результате игроки из асмодианских LegionRU или DarkHope частенько устраивают поножовщину с элиосовскими Prets и RussLegion.

Стольный град Пандемониум

Между прочим...

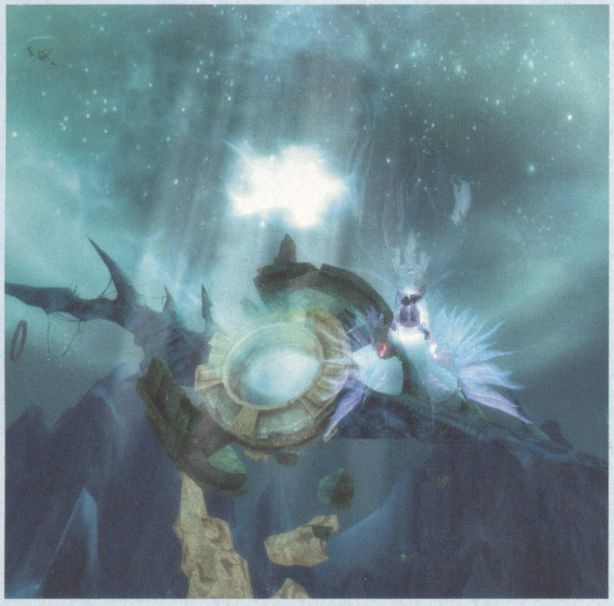
Недавно NCsoft заявила, что официальное название игры будет сокращено. The Tower of Eternity то ли показалось им слишком громоздким, то ли не устроило кого-то из руководителей проекта, но в Европе игра, скорее всего, увидит свет под названием **Aion**, без всяких там "Tower".

Чудом сохранившийся кусочек осеннего леса

ность. Начальные уровни пролетают быстро, а сюжетные квесты, изрядно сдобренные скриптовыми сценками на движке, готовят игрока к жизни в "большом мире". На девятом уровне игрока ставят перед выбором дальнейшей специализации: по два варианта развития на каждый базовый класс, выбираемый при создании персонажа, и отправляют в столичный город, где его ждет церемония Восхождения - каждый игрок непременно оказывается бессмертным Daeva, в руках которого - судьба его народа, а то и всего мира.

Мы остановили свой выбор на одном из вариантов развития воинского класса - Templar'е, местном танке. Что касается расы - выбор пал на асмодианцев. Альтер-эго в ходе генерации персонажа обзавелся довольно мрачной физиономией, внушительными когтями и в довершение всего - инфернального вида рогами. Попав на экран настроек внешнего вида, с непривычки можно растеряться. Количество всевозможных вариантов причесок, татуировок, шрамов и совсем уж мелких деталей вызывает уважение само по себе, а ведь кроме этого всем желающим доступны множество ползунков, позволяющих творить с формой лица и тела персонажа все, что душе угодно. При должном старании можно вылепить хоть приземистое, бородатое существо, смахивающее на гнома, хоть миниатюрную кокетку, хоть двухметрового амбала. Настройки ограничены только здравым смыслом, чем иные игроки, к слову, пренебрегают - в результате по игре бродит множество уродцев с нарушенными пропорциями.

После начальных локаций молодой и подающий надежды асмодианец (или элиос, если вам вдруг не нравятся когти) попадает, что называется, с корабля на бал. Именно тут, в столице, получив десятый уровень, звание Daeva и причитающиеся к высокому положению иссиня-черные (или снежно-белые, если вы элиос) крылья, персонаж начинает вникать в остальные нюансы игры. Открывается доступ к крафту, происходит углубленное знакомство с экономикой, системой гильдий (тут они называются "легионами"), механикой полетов, расширяются возможности сбора ресурсов, выдаются очередные квесты. Максимально доступный уровень в китайской версии 45-й, в Корее его уже подняли до 50-го. Кривая роста весьма и весьма неравномерна: если первые два десятка уровней персонаж набирает непринужденно, то где-то к тридцатому темп набора опыта значительно снижается. Это во многом обусловлено тем, что с десятого по двадцать пятый уровни игрок фактически проходит усложнен-



ный Tutorial. Большинство зон относительно дружелюбны, часть из них все еще закрыта для визита вражеских игроков - нарваться на представителей противоположной фракции можно, начиная с двадцатого уровня, да и то не факт, что вам посчастливится встретить врагов. PvP среди представителей своей расы ограничено дуэлями по обоюдному согласию. Также можно выяснить отношения на расположенной в столице арене.

Жесткую необходимость играть в группе испытываешь разве при выполнении "элитных" квестов и зачистке донжонов. Там персонаж-одиночка не справится при всем желании. В остальных случаях можно обойтись без компании.

Будовые трудни

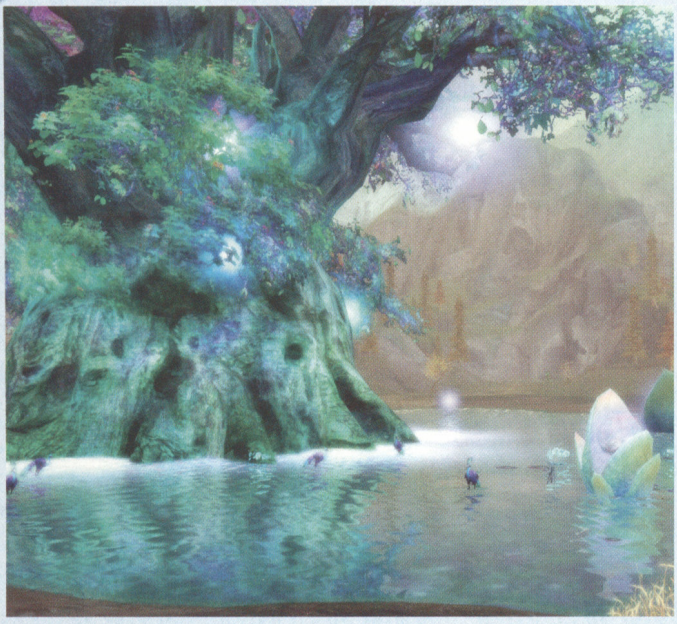
Местный крафт - основной источник по-настоящему качественных предметов, а также множества дополнительных вещей, вроде зелий, свитков и пищи. Обучиться профессии может любой персонаж, независимо от класса. Если есть желание и деньги, чтобы заплатить за обучение, можно стать мастером на все руки - какие-либо ограничения на количество изучаемых профессий в **Aion** отсутствуют, правда, вершин мастерства позволяется достичь только в одной дисциплине.

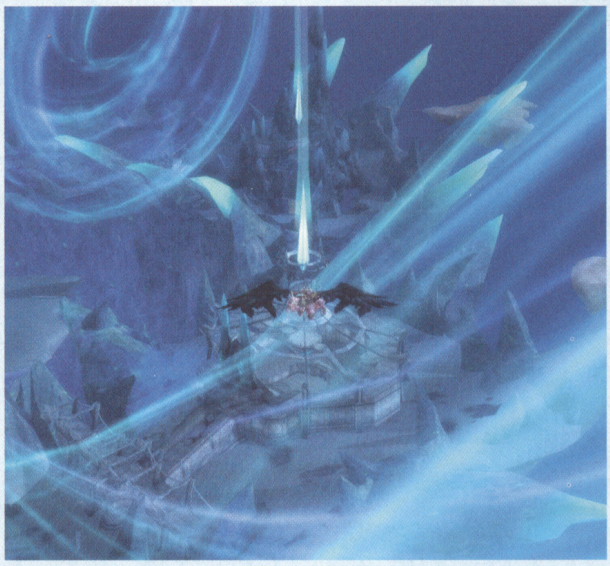
Даже создаваемые на начальных уровнях предметы заметно превосходят по качеству практически все, что можно подобрать среди трофеев или получить в качестве награды за квесты. В списке доступных на данный момент профессий: оружейник, алхимик, кузнец-бронник, портной, кулинар и ремесленник, который умудряется одновременно заниматься огранкой драгоценных камней и выделкой деревянного оружия - посохов и луков.

Для обеспечения всей этой оравы крафтеров не нужна орда специализированных рудокопов, дровосеков и фермеров - скилл, отвечающий за собирательство универсален, прокачать его можно любым персонажем, и потом с одинаковым успехом добывать руду, собирать поленья, травы, шкуры, овощи и так далее. Разделение сделано только для эфира - это отдельный вид ресурса, который можно встретить исключительно в виде висящих в воздухе кристаллов. Расходуется он повсеместно - редкий предмет не требует некоего (как правило, небольшого) количества эфира в той или иной форме.

На начальных стадиях ремесленничество не отнимает много времени, но на высших уровнях мастерства любое масштабное производство весьма времязатратно. Причина заключается в том, что, несмотря на низкую (а с повышением мастерства и вовсе сходящую на нет) вероятность неудачи, любой предмет изготовляют не из сырых материалов, но из предварительно обработанных ресурсов. К примеру, для изготовления доспехов необходимо сначала переплавить руду в слитки, затем выковать из них нужное количество пластин, звеньев и так далее, и только после этого собрать из них готовый предмет. По мере перехода к более качествен-

Альтгард, ледяное озеро. Пришельцы из Crysis добрались и до Aion





ным образцам количество промежуточных компонентов растет и, задавшись целью выковать полный набор качественной брони, можно обнаружить, что потратил на это без малого час. Если учесть, что в процессе производства может случайным образом получиться предмет с характеристиками, заметно превышающими стандартные, и сделать поправку на манчкинское стремление заполучить самое-самое лучшее, то на повторные попытки может уйти настоящая бездна времени. Точно так же отнимает кучу времени и сам процесс прокачки умения, как с помощью собственно, крафта, так и с помощью так называемых учебных заказов - простеньких крафтерских квестов, которые выдает NPC-мастер Пожалуй, местами с этим получается даже перебор: за несколько часов у горна или у стола алхимика, уставленного пробирками, ловишь себя на мысли, что пора бы уже и отвлечься от несколько монотонного занятия. Одно хорошо - любые успешные действия, будь то добыча ресурсов или изготовление предметов, вознаграждаются экспой, и при желании (и железном терпении) можно набрать персонажу уровень-другой, не вылезая из квартала ремесленников.

Особенности Атрейской охоты

Прокачка идет без изматывающего истребления тысяч и тысяч монстров, но вполне стандартно. Не приедается процесс во многом из-за удачно подобранных квестов, которые зачастую написаны с непривычным для азиатских ММО юмором. В одной из локаций вы встретите седовласого старичка Гэндальфуна, которому позарез нужно, чтобы игрок утопил в расположенном неподалеку вулкане некую проклятую вещицу. Картину дополняет упражняющийся рядышком лучник со смутно знакомым именем Легалус и четверка мохноногих гуманоидных хомячков.

Aion получает второе дыхание где-то с двадцатого уровня, когда игрок оказывается в локации, куда уже могут попасть враждебно настроенные игроки противоположной фракции - с определенным интервалом то тут, то там могут открыться порталы, из которых на голову мирно качающимся приключенцам может свалиться зондер-команда противника - после чего истребление монстров, как правило, превращается в беготню с воплями и гиканьем за улепетывающими новичками (или наоборот, тут уж как повезет). Что характерно, движет противником отнюдь не праздный интерес или врожденная кровожадность - на этих же уровнях начинают попадаться квесты, где игроку самому придется нанести визит вежливости на территорию врага - добыть редкий предмет или передать весточку разлученным катастрофой NPC. Лучше всего подобные задания выполнять ночью, когда в Китае уже наступило раннее утро, и вражеские локации практически обезлюдели - в часы пик от желающих придушить незваного гостя, как правило, нет отбоя, и прорываться приходится с боем и желательно в группе.

На двадцать пятом уровне наступает еще один переломный момент - игрока знакомят с PvP-составляющей игры. Выполнив довольно заковыристый квест, он

получает разрешение на использование стационарных порталов, ведущих в Бездну, обширное пространство между мирами, заполненное островками материи, на которых разбросаны бастионы Балауров. Изначально у каждой стороны конфликта есть по одной основной крепости, целью боевых действий в Бездне является захват остальных укреплений. Поначалу приходится отбивать их у Балауров, но в скором времени на первый план выходит противостояние двух рас: в сфере влияния захваченного замка появляются NPC, позволяющие выполнить неплохие квесты. Да и сторожевые башни здорово облегчают жизнь желающим поохотиться на тамошних монстров (куда более щедрых на трофеи и экспу, чем их аналоги из обычных локаций).

Само собой, любые похождения в Бездне связаны с риском. В отличие от Елисеи и Асмодеи, где летать игроку позволяют только в местах скопления кристаллов эфира, в Бездне можно летать где угодно. Вот только время полета по-прежнему ограничено, и ничего не стоит, забывшись, улететь в никуда или попросту разбиться об землю. Не забывайте, что бездна является территорией постоянного конфликта. В любой момент может нагрянуть враг, а то и целый отряд недружелюбно настроенных игроков, решивших устроить охоту на неосторожных одиночек. Благодаря возможности летать, напасть могут откуда угодно - безопасных мест за пределами крепостных стен в Бездне практически нет.

Также, не стоит списывать со счетов балауров - это далеко не типичные NPC-мальчики для битья. Балауры практически полноценная третья сила, предназначение которой в игре - посильное вмешательство в противоборство фракций, если одна из них получает слишком значительное преимущество в захваченных территориях. Благородства за ними не водится, и помогать напрямую слабейшим они не станут, а вот нанести визит вежливости (выражающийся в атаке десантного крейсера, битком набитого элитными монстрами) мирно почивающей на лаврах стороне и отбить пару ключевых опорных точек с них станется. В отдельных, особо запущенных случаях управление балаурами могут брать на себя GM'ы, но воочию наблюдать такое событие нам пока не довелось.

Впрочем, опасности не умаляют удовольствия от охотничьих вылазок в Бездну - заниматься этим не только весьма и весьма увлекательно, но и выгодно. В игре действует система, чем-то напоминающая очки чести из **World of Warcraft**. Выполнение квестов в Бездне, убийство монстров и игроков противоположной фракции поощряется особой валютой - Abyss Points. За AP можно купить качественную экипировку, оружие и предметы, необходимые для успешного ведения осадных действий: чертежи осадных орудий, кристаллы активации артефактов - древних реликвий, сосредоточенных у крепостей, способных кардинально изменить ход боя. Благодаря такой стимуляции бои в Бездне не прекращаются ни днем ни ночью.

***

Несмотря на крайнюю сырость фанатского перевода (из ранней версии европейского клиента достали часть кода и кое-как прикрутили к китайскому), языковой барьер и множество вопросов, ответы на которые приходится искать, вооружившись электронными словарями, мы не могли оторваться от **Aion**. Уже тот факт, что несколько китайских серверов (включая Mesramtaeda в восточном регионе) обзавелись русскоязычными гильдиями, которые не дождались европейского релиза, говорит о многом. В Корее ударными темпами разрабатываются контент-патчи, выверяется баланс классов, улучшается и без того отличный интерфейс. Если все пройдет гладко, а гладко будет, как на катке, к концу года ожидается игра, у которой есть шансы потеснить монстра с миллионами голов - **WoW**. НИМ

Это не монстр, это асмодианский воин в тяжелой броне

Aion: The Tower of Eternity

➤Жанр **MMORPG** ➤Издатель **NCsoft, Innova** ➤Разработчик **NCsoft** ➤Название в России **Айон: Башня Вечности** ➤Дата выхода **IV квартал 2009** ➤Сайт **www.aion.ru**

Джи Лианг Ким выгодно отличается от миллионов других корейцев тем, что именно он придумал Aion. В интервью нашему журналу Джи (или просто - Ким) по секрету рассказал: как родилась идея подарить персонажам Aion крылья, легко ли работать главным дизайнером NCsoft и про директора, который живет на крыше.

Командир крыла

Текст: Интервью: Константин ПОДСТРЕШНЫЙ, Гнэл УНАНЯН

Чудеса делаются своими руками.
Александр Грин. "Алые паруса"

Навигатор игрового мира: Привет, Ким. У нас к вам масса вопросов как к главному дизайнеру Aion, но для начала скажите... Только не смейтесь ради бога, если это не так. В общем, правда ли, что на крыше здания NCsoft стоит маленький домик директора?

Джи Лианг Ким: Ну, как домик... Так... Офис небольшой. Перед ним еще крошечный садик разбит, туда служащие время от времени приходят пить чай.

НИМ: На какой аспект игры - PvP или PvE - вы делали основной упор во время разработки Aion?

Д.Л.К.: Мы старались не делать ставку ни на одну из традиционных систем, более того, мы решили их смешать. Сделали для **Aion**, как мы ее называем, PvPvE. Игроки, которым нравится PvP, редко участвуют в PvE. Да и наоборот тоже бывает нечасто. Мы решили создать такие условия, чтобы игроки могли и в том, и в другом поучаствовать.

НИМ: Скажем, не любит игрок бегать в партии, какие у него шансы прокачаться до максимального уровня?

Д.Л.К.: Вполне реальные. Хотя, может, это наступит и не так быстро, как игроку хочется. Но те, кому нравится бегать в партии, будут бегать в партии. Кому не нравится - пусть просто на монстров охотятся.

НИМ: Для нас все азиатские ММО практически на одно лицо. Одни получше, другие похуже, но, в общем и целом, скриншот из корейской игры мы можем опознать с расстояния в сто метров в безветренный день. Откуда берется это чудное единство стиля?

Д.Л.К.: Азиатские игры все похожи не потому, что их специально делают похожими. Просто все азиатские игры разрабатывали азиаты...

НИМ: Не может быть!

Д.Л.К.: Нет, серьезно, в этом и заключается ответ. У азиатов

Маникюр сделала, контактные линзы купила... Ах, крылья! Крылья-то дома забыла!

О себе

Джи Лианг Ким

Десять лет назад я начал с разработки одной из самых первых 3D MMO. Потом пришел в NCsoft и сразу же включился в работу над **Aion**. Случилось это достаточно давно - еще в 2004 году. В **Aion** я отвечаю за квесты, классы, PvP, ролевую систему... В общем, за весь гейм-дизайн, кроме художественной части, для этого у нас арт-директор есть. Что вам еще о себе рассказать? Могу сообщить, что стоит у меня вокруг монитора. Вокруг монитора у меня расставлена целая армия героев из игр и фильмов. Две фигурки из **Final Fantasy**, по одной из **Diablo**, **Spiderman** и **Superman**. Есть и две фигурки из **Aion** - девушка светлой расы и фигурка очень симпатичного крошечного монстрика.

Девушка, а куда пропала ваша предыдущая кошка?

свое видение мира. Как следствие - мы совершенно по-другому представляем себе то, что хотим получить в результате.

НИМ: Очевидно, что у азиатских и европейских игроков разные пристрастия. В связи с этим вносите ли вы в игру изменения для выпуска на европейском рынке?

Д.Л.К.: Контент, то есть само наполнение игры, у европейской и корейской версий не различается. Отличия проявляются в каких-то деталях. Например, в **Aion** сложнейший редактор персонажей, там можно создать огромное множеством вариантов внешности. Для Кореи мы выбирали те прически, которые популярны в Корее. Для европейского рынка будут свои варианты.

НИМ: По-вашему российский игрок ближе к европейскому или азиатскому типу?

Д.Л.К.: Ни то и ни другое. Вы очень эмоциональные, целиком поглощены процессом игры. Вас невозможно отнести ни к нам, ни к ним.

НИМ: А что насчет различных законодательств? Не сталкивались ли вы с тем, что приходилось изменять часть программного кода в зависимости от рынка, на которого предназначена игра?

Д.Л.К.: Сталкивались, но нечасто. В Китае есть подтвержденное законом требование ограничивать пребывание несовершеннолетних в игре. Нам пришлось дописывать часть кода, встраивать в игру таймер и выпускать китайскую версию игры уже сразу с ним.

НИМ: Так вот почему у нас не получается играть на китайских серверах дольше двух часов.

Д.Л.К.: Все верно, именно поэтому.

НИМ: А мы слышали, что Blizzard пришлось многое перекраивать в World of Warcraft, прежде чем они смогли выпустить его в Китае. Например, они убрали из игры всех скелетов, потому что с точки зрения китайцев скелеты, голые кости без мяса и все такое, выглядят весьма неприятно. Вы с чем-то подобным не сталкивались?

Д.Л.К.: Скелеты? Никогда с таким не сталкивались. Может у пары монстров кости и торчат, но чтобы прямо человеческие скелеты были... Чтобы в нашей игре и вдруг скелеты...

НИМ: Постойте, а корейцы как к скелетам относятся?

Д.Л.К.: Да, честно говоря, корейцам тоже на них смотреть не очень-то приятно.

НИМ: Это проясняет картину, почему вы с подобными случаями не сталкивались. Давайте лучше про воздушный бой. Есть ли возможности, которые появляются только в полете?

Д.Л.К.: Скорее ситуация обратная: есть такие скиллы, которые можно использовать на земле, но невозможно в воздухе.

НИМ: Это было вашей идеей подарить игроку крылья?

Д.Л.К.: Да, я увлекаюсь альпинизмом, идея пришла в голову, когда я спускался по тросу вниз. Помнится, подумал: "Во многих MMO очень легко свалиться откуда-нибудь с большой высоты, но почти нигде не разрешают так же быстро подняться, вот было бы здорово дать игроку такую возможность".

Финансы

В отличие от корейской версии, в России **Aion** будет бесплатной. Если вы сейчас от разочарования уронили чемодан с долларами на пол, не беспокоитесь - зато на наших серверах развернется торговля виртуальными предметами за реальные деньги. Более того, при общем свободном доступе, в игре останется возможность стать платным пользователем и исправно платить абонентскую плату.

НИМ: В Корее уже вышла версия Aion под номером 1.25, в Китае еще и 1.1 не стартовала. Какую версию вы собираетесь запускать в России?

Д.Л.К.: На данный момент мы все еще ведем переговоры с компанией Innova по этому поводу. Поймите, решение о том, с какой версии стартовать, зависит от

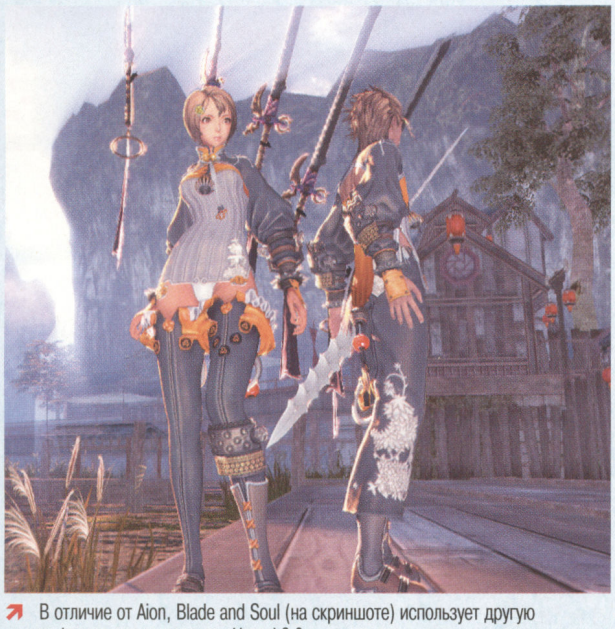
Непонятно, чем восхищаться в первую очередь: красотой девичьих крыльев или их грузоподъемностью (оцените размеры оружия за плечами барышни)

Еще пять разоренных гнезд и новый уровень у меня в кармане!

множества факторов. Например, если сразу взять более позднюю версию, то все обновления тоже будет необходимо на русский язык переводить. Это, в свою очередь, задержит выход игры на вашем рынке еще на какое-то время, а за это время выйдут новые апдейты, такой заколдованный круг получается.

НИМ: Мы слышали, что в корейском Aion интересная система оплаты - посекундная тарификация. Можно купить 30 часов и тратить их понемногу на протяжении целого месяца. Будет ли эта система действовать в других странах?

Д.Л.К.: Такая система работает в Корее и Китае. Что касается других стран, то региональные издатели будут сами решать, какую систему оплаты выбрать.



В отличие от Aion, Blade and Soul (на скриншоте) использует другую графическую технологию - Unreal 3.0

НИМ: Можно ли покупать предметы или экспу в Aion через микротранзации?

Д.Л.К.: В корейской версии? Нет, у нас этого сделать нельзя.

НИМ: Онлайновые корейские игры очень популярны за пределами Кореи. А есть ли такие западные игры, которые популярны у вас?

Д.Л.К.: В Корее идет перманентное противостояние между нашими играм и зарубежными. В какой-то момент корейские игры становятся более популярными, потом иностранные игры собираются с силами и берут реванш. Сейчас вот **Aion** вышел, значит, снова будут популярны корейские!

НИМ: Так исторически сложилось, что в России основная масса игроков уделяет внимание компьютерным играм, так же как в Японии - консольным. Как вы можете охарактеризовать корейский рынок?

Д.Л.К.: У нас процентов 70 компьютерных игроков и процентов 30 - консольных. Это, конечно, все условно, но приблизительно так разделился рынок.

НИМ: У вас самого приставки дома есть?

Д.Л.К.: Конечно, я же разрабатываю игрушки, у меня есть все консоли. Последнее, во что я играл для души, - **Gears of War** на Xbox 360. Хорошая все-таки штука, позволяет быстро и эффективно избавиться от стресса.

НИМ: Непросто работать геймдизайнером-то?

Д.Л.К.: Толком выспаться некогда, на эту презентацию еле вырвался, выходных практически нет... Есть такое понятие - пятидневная рабочая неделя. А нам в NCsoft приходится работать с понедельника по пятницу и еще одну пятницу.

НИМ: И откуда вы берете еще одну пятницу?

Д.Л.К.: Вторая пятница - это тот день, которые другие ошибочно считают субботой.

НИМ: У нас в редакции все гораздо хуже. Когда мы сдаем номер, бывает, что за понедельником сразу наступает второй понедельник! Возможно, вы знаете, что происходит с игрой Blade and Soul? Нам очень нравится, как она выглядит, но что-то о ней мало в последнее время слышно.

Д.Л.К.: А это не к нам. Это в отдел, который находится двумя этажами ниже того, на котором сидит моя команда.

НИМ: Ну, отдел-то есть! На работу-то они приходят?

Д.Л.К.: Да, конечно, разработка продолжается, коллеги трудятся. Сейчас, насколько знаю, готовится решение по прототипу. На самом деле, компания у нас большая, за всеми проектами следить очень непросто. Хотя по производственным вопросам разработчики разных проектов внутри NCsoft постоянно друг с другом консультируются.

НИМ: Что касается сотрудничества,.. мы удивились, когда узнали, что основой для Aion послужил CryEngine. Насколько плотно вы сотрудничаете с разработчиками из Crytek?

Д.Л.К.: Наши сотрудники постоянно летали консультироваться в Германию. Да и сейчас время от времени летают. Но основную работу по модификации движка делали в NCsoft. Он же изначально совершенно для других игр предназначался - для шутеров, ну, вы знаете. Нам три года потребовалось, чтобы под MMO его переделать, и работы еще продолжаются.

НИМ: Один из наших авторов уехал в Германию, сейчас у них программистом работает.

Д.Л.К.: В Crytek?

НИМ: Да, в Crytek.

Д.Л.К.: Ну, круто. Передайте ему благодарности, отличный движок сделали. НИМ

Стоит только упомянуть жанр RTS, как в голову лезут разные стратегические мысли и тактические схемы размещения войск. Приставка "онлайновая" до сих пор практически ничего не меняла. Но, оказывается, есть способ сделать этот жанр менее тяжеловесным.

Осада онлайн

Текст: Махмуд

- Прошу прощения, но я вижу еще один отряд.
- Сколько человек?
- Человек восемьсот, сударь.
К/ф "Д'Артаньян и три мушкетера"

Война и мир

Первый взгляд на **"Осаду онлайн"** добавил в унылую серость бытия чуть-чуть новых ярких впечатлений. Игра представляет собой онлайновую стратегию с некоторыми признаками ролевой системы. У вас есть персонаж, который носит под мышкой карманную крепость с голодными и злыми крестьянами и прочим милитаризованным людом. Персонаж бродит по миру, встречается с разбойниками (у них за пазухой тоже есть крепости с подневольными бойцами), выполняет квесты, вступает в какой-нибудь Орден с благозвучным названием, типа "Львинное сердце" (орфография сохранена), и вообще, растет не по дням, а по часам. В промежутках между стадиями роста персонаж постоянно воюет.

С крепостью наперевес

На крепостях здесь завязано все. У каждого персонажа, будь то игрок или непись, есть своя, пусть даже захудалая, крепостишка с десятком бойцов и парой баллист. И постоянно бои, бои, бои... Встретил недружественного моба - дерись с ним. Захотел ресурсов - победи дровосека или каменотеса. Нужны деньги - иди, бейся за них. Не с мобом, так с игроком. Здесь ничего нельзя добыть просто так, помахав часок кайлом или топором.

В обмен на полученные ресурсы можно расширить и укрепить крепость, построить какие-нибудь мастерские, наплодить обученную пехоту и, как следствие, победить очередную сотню противников.

Боевой процесс несложен: стоят в широком поле две крепости, из ворот валом прут бойцы, которые сходятся где-нибудь в середине экрана и начинают мутузить друг друга до полного изнеможения. Причем, самое интересное в том, что игрок процессом практически не управляет. Его дело - вовремя и в нужной последовательности отдать команду "выпустить бойца", а тот уже сам определит приоритеты. Причем сразу всю толпу выгнать не получится, у каждого игрока есть определенное число так называемых очков действия, которые имеют плохую привычку тратиться на отправку бойцов из крепости. Восстанавливаются они медленно, а, если на поле боя слишком много народу, то вообще перестают накапливаться. Причем, солдаты не рождаются постоянно, а их количество и качество зависят только от размеров крепости и толщины кошелька персонажа.

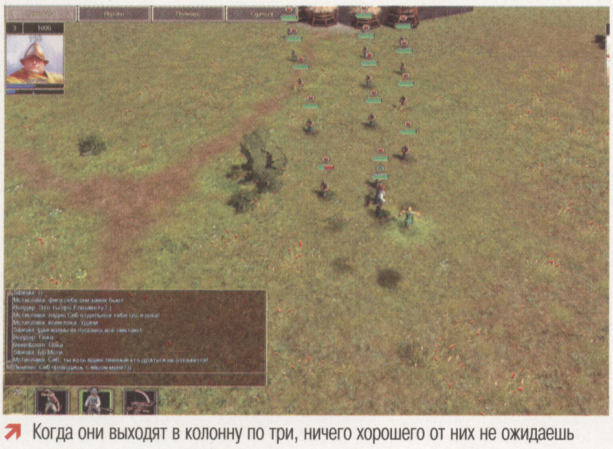
Городок у нас маленький, практически деревня, но своя Манежная площадь уже есть

Осади ближнего своего

На сегодняшний день **"Осада онлайн"** страдает недоделками. У нее примитивнейший интерфейс, сама игра зачастую не предоставляет элементарных возможностей. Но, к чести разработчиков, они что-то постоянно доделывают и усовершенствуют.

Единственное, о чем можно говорить совершенно спокойно, - это графика. В том смысле, что она - практически единственная завершенная часть игры, причем выглядит очень достойно, глаза зачастую просто радуются. Недостаток визуальной составляющей- угол наклона камеры изменить нельзя, и поэтому все достоинства местных пейзажей порой трудно оценить. Впрочем, на процесс боя это не влияет.

Еще один плюс игры - она бесплатна. Как, впрочем, "бесплатны" все онлайновые игры, выпускаемые по схеме free-to-play. За пару СМС можно приобрести бриллианты, которые игрок может потратить на ускорение строительства и приобретение разных полезных артефактов. Но, если денег нет, можно легко обойтись и без них. НИМ



Когда они выходят в колонну по три, ничего хорошего от них не ожидаешь

Осада онлайн

- Жанр **Онлайновая RTS**
- Издатель **Бука**
- Разработчик **Quant Games**
- Размер клиента **70 Мб**
- Сайт **www.siegeonline.ru**

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

- Процессор **Pentium 4 3 ГГц**
- Память **1 Гб**
- Видео **GeForce 7900**

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6	x 0.40
Графика	8	x 0.20
Звук и музыка	6	x 0.10
Оригинальность	7	x 0.20
Ценность для жанра	7	x 0.10

6.7

Восточноазиатский рынок ММО уже давно является территорией, живущей по собственным законам, которых обладателю европейского разреза глаз не понять ни умом, ни чем-либо другим. Вот мы говорим - World of Warcraft, 12 миллионов подписчиков... а на территории Поднебесной и ее соседей хватает игрушек, чьи пользовательские аудитории вполне способны сравниться с близзардовской. В основе любого азиатского хита лежат три неизменных кита: условная бесплатность, ориентация на бессмысленный и беспощадный гринд в ущерб всему остальному, а также национальный колорит, как же без него. И если два первых компонента давно уже стали одним из признаков жанра в целом, то третий упорно пытается выдать себя за одно из ключевых достоинств игры.

Titan Online

Текст: **Дмитрий РОММЕЛЬ**

Америка думает, что весь мир - шахматная доска.
Но мир давно уже - поле для маджонга.
Бородатый анекдот

Порой случается так, что издатели игры "для своих" решают вывести свое детище на англоязычный рынок. И в первую очередь делают ставку на эпичность сюжета и восточную экзотику, которые просто-таки обязаны очаровать бледнолицых потребителей. Вот и **Titan Online** от EYA Interactive (известного азиатского издателя ММО, на чьей совести **Dark Story Online** и **Luna Online**) был заявлен как нечто все из себя внушительное, неповторимое и призванное способствовать приобщению англоговорящих масс к миру культовых корейских романов Mo Siang. Вы, кстати, слышали о таких? Вот и мы тоже. Как подсказывает сайт игры, это что-то о вторжении демонов на территорию Китая и противостоящую им девочку по имени Д'арк (Жанна?). Которая в самой игре именуется просто Dark.

Не бойтесь, мы пришли с миром

Первое и главное, что не стоит делать при ознакомлении с **Titan Online** - это вырубать игру на второй минуте, испугавшись страшненькой графики и немногим более приятного управления. Привыкнуть и к тому, и к другому проще, чем кажется на первый взгляд. Катастрофическая нехватка полигонов и бедность пейзажей частично уравновешиваются привычным по другим азиатским ММО, но все еще приятным глазу дизайном. Средневековые китайские реалии соседствуют с весьма колоритным стимпанком (о Гиганских Человекообразных Роботах и их роли в истории Поднебесной - чуть дальше), а внешний вид местной нечисти в очередной раз заставляет задуматься о душевном здоровье художника. Менее приятным является тот факт, что с настройками внешности персонажа особенно не разгуляешься. Сильный и слабый пол, выбор из трех цветов кожи, куцый комплект причесок да возможность изменить телосложение - ничего экстраординарного. Что же касается управления, его коренным недостатком является отсутствие возможности бегать и поворачивать по WASD. И по стрелочкам - тоже. Только мышиный point&click. Который в игре с камерой за спиной главгероя неудобен чуть более чем полностью. Это, впрочем, уравновешивается каким-никаким автопилотом - клик по монстру сэкономит игроку множество промежуточных кликов по земле. Раскладка "горячих клавиш" не шибко удобна, однако выучивается, как показывает практика, легко и непринужденно. Но в целом интерфейсу до эргономичности ох как далеко. В том числе и по вине крошечного шрифта и невыразительного оформления.

Китайский гамбит

Бой динамичен и приятен, система комбо (на самом деле, больше похожая на новую ступень эволюции закликивания мобов) уснуть не дает, а система видов оружия неплохо сбалансирована - подробности на врезке. Прокачка, как и полагается в таких играх, в самом начале протекает весьма шустрыми темпами. Первый пяток уровней набирается от силы минут за пятнадцать, после чего встроенный помощник (кавайное существо условно женского пола) с радостью сообщает, что отныне игрок: а) начнет терять экспу и деньги с каждой смертью своего персонажа; и б) получает доступ к

Китайский какодемон и две просто "каки"

Между прочим...

Вместо классов в **Titan Online** представлены специализации во владении тем или иным видом оружия. Краткий ликбез на тему, чем сабля отличается от меча и что скрывается за названием "Сила".

Sword

Меч - серединка на половинку, неплохое сочетание скорости атаки и урона.

Blade

Сабля мощнее меча, но бьет медленно и предназначена для разборок один на один.

Spear

Копье считается самым эффективным видом оружия (по крайней мере, в начале) из-за приличного радиуса действия, хорошего урона и AoE-атак

Fisted Glove

Боевые перчатки по дальности боя уступают другим видам оружия, но зато бьют быстро и больно.

Bow

Лук - самое дальнобойное оружие. Т.к. петов-танков в игре нет, требует хороших навыков перемещения.

Force

Магические сюрикены, навешивающие на цель неприятные дебафы, вроде отравления или зажигания.

И уйдешь ты от меня весь такой начитанный

меню скиллов. Обычные скиллы на деле представляют собой банальные бонусы к характеристикам, причем в одно меню с ними вынесены и действия, вроде быстрого бега и проявления разных эмоций. Боевые скиллы чуть интереснее - их недостаточно купить у тренера, нужно сбегать в тренировочный зал и сдать там норму на убиение монстров, после чего иконку доступа к нужному умению наконец-то позволят разместить на панели управления.

Квесты поначалу раздражают трудностями с выцеливанием нужных NPC и банальностью задач, но при этом приносят неплохой доход и полезные награды. В числе оных, к слову, имеются и петы, которые в бою не участвуют, а повышают те или иные характеристики владельца. Крафтинга в привычном виде тут нет, однако имеется возможность апгрейдить одни предметы за счет разбора других на запчасти (а-ля Enchanting). Как дополнительный источник ресурсов существуют и добывающие профессии, доступные без каких-либо ограничений.

Вышеупомянутые боевые роботы фигурируют в так называемом **Titan Mode**, который заявлен как одна из основных особенностей игры. На самом деле, как удалось выяснить, по заполнению особой шкалы (через убийства мобов) игрок превращается в огромную шагающую машину, получая солидные прибавки к параметрам.

Кстати, на досуге попытайтесь представить азиатскую MMO без пресловутых "фермеров". Не получилось? Немудрено. Готовьтесь к тому, что на центральной площади стартового города игроков встречает веселая компания виртуальных менял. С читерами и голдселлерами тут тоже полный порядок. В чате время от времени кто-то грозится пожаловаться GM, предоставив вещественные доказательства нечистоплотности той или иной персоны. Гоняют нарушителей не то чтобы активно, но на форуме можно наткнуться, скажем, на жалобу честного игрока, которому пришили обвинение в читерстве за слишком шустрый фарм. Перегибы объяснимы: издатели **TO** ставят собственное благополучие в зависимость от продаж игровых предметов в официальном виртуальном магазине.

Да, еще тут есть PvP без ограничений: за пределами города игрока запросто может подстерегать взвод плееркиллеров.

Made in Korea

У себя на родине, равно как и в КНР, **TO** вряд ли избежит пусть не феноменального, но все же успеха. А вот на Западе творению EYA, несмотря на громкие заявления, солидный кусок пирога не светит. Игра отнюдь не халтурна и может похвастать весьма интересными доработками старой как мир концепции. Но все-таки в ней нет таких ярких моментов, как менеджмент компаньонов в **Shin Megami Tensei Imagine Online** и уникальная система боя в **Atlantica Online**. К ознакомлению, в принципе, рекомендуется, однако шанс усидеть за игрой дольше двух вечеров и дойти до наиболее вкусного контента есть либо у знакомых с первоисточником, либо у прошедших закалку условно-бесплатным гриндом и не страдающих аллергией на восточные реалии во всех их проявлениях. НИМ

Titan Online

- Жанр **MMORPG** - Издатель **EYA Interactive**
- Разработчик **EYA Interactive**
- Размер клиента **664 MB**
- Сайт **titan.eyagames.com**

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

Процессор **Pentium 4 2.0 ГГц** - Память **1 Гб** - Видео **GeForce 6600**

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6	x 0.40
Графика	6	x 0.20
Звук и музыка	7	x 0.10
Оригинальность	7	x 0.20
Ценность для жанра	5	x 0.10

6.1

То, что будущее рынка онлайновых развлечений - за условно-бесплатными проектами, уже ни у кого не вызывает сомнений. Особенно теперь, когда все зачатые в докризисную эпоху MMO отрелизились (или отправились в "братскую могилу"), а на смену им приходит поколение игр, чей бюджет страдает ощутимой дистрофией. Как правило, они щеголяют характерным разрезом глаз, с трудом изъясняются по-английски, а весь спектр доступных игроку развлечений ограничивают пунктами "копать" и "не копать". Правда, в таких условиях немудрено зародиться слегка иному кризису, а именно - кризису перепроизводства. Ну не может психически нормальный игрок активно гриндить более чем в одной-двух играх за раз. Посмотрели на это мэтры из Sony (подарившие миру Star Wars: Galaxies и EverQuest'ы) и решили пойти совсем другим путем.

Free Realms

Текст: Дмитрий РОММЕЛЬ

In Free Realms, YOU RULE!
Лозунг игры

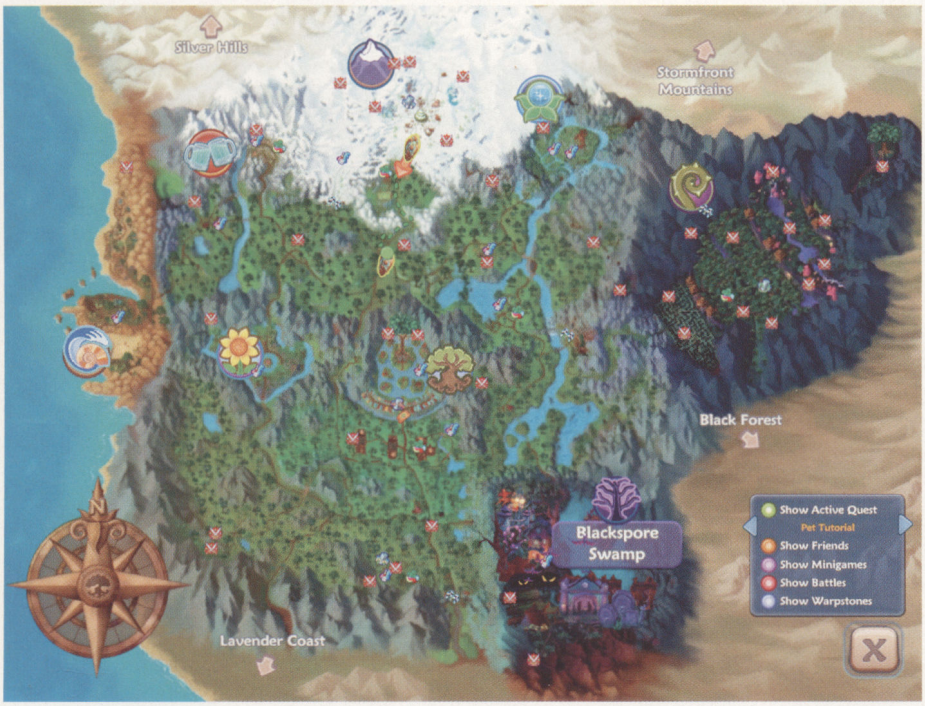
Плоха та MMO, которая не следует золотому правилу Роберта Пардо, вице-президента Blizzard по дизайну: хардкорщикам - дырку от бублика, а казуалам - сам бублик. Конечно, атмосферный мир, зубодробильные инстансы и продуманная PvP-система - основа любой онлайновой игры, претендующей на что-нибудь серьезное. Однако крайне ошибочным является мнение, что подписчики только и делают, что изничтожают мобов и постигают глубины управления своим классом. Нет, на каждого рейдера или плеераккиллера приходится сотня тех, кто приходит в игру пинать монстрятинку ради самого процесса, поглощать виртуальное спиртное на праздниках, коллекционировать петов, собирать комплекты одежды не по "статсам", а по внешнему виду, а также заводить десятки друзей, организовывать гильдии "по интересам", жениться и задаваться вопросом о реальной половой принадлежности того, кто отыгрывает супругу. В общем, наслаждаться массовостью, мультиплеерностью и онлайновостью в наиболее доступной форме.

Нет, я не Трисс и карточку вам не подарю

На этом фоне, кстати, практически неокученным остается рынок онлайн-забав для детской аудитории, да и в сегменте "социальных" MMORPG тоже не все гладко. Как тут не ухватить хорошую идею за хвост и не дополнить послужной список созданием в широком смысле казуальной онлайновой игры? Грубо говоря, этакой MMO для тех, кто в MMO раньше не играл. Для детей и их родителей. Впрочем, **Free Realms**, как показывает практика, способна увлечь тех, кто не первый год топчет онлайновые дорожки грандов жанра.

Между прочим...

Неожиданности начинаются уже в процессе инсталляции. Скачивание десятков мегабайт клиента умело прячется за спиной процесса регистрации эккаунта и создания первого (и единственного на бесплатном эккаунте) персонажа. Когда дело доходит до самой игры, выясняется, что **Free Realms** успешно маскируется под "браузерку", не настаивает на максимальном объеме инсталляции и подгружает новый контент по мере приближения игрока к оному. Что, в принципе, довольно удобно, хотя обладатели ограниченного трафика вряд ли с нами согласятся.



Стежки-дорожки

Все это так, присказка. А сказка заключается в том, что в **FR** наблюдается диссонанс между внешним видом и содержанием. Визуально игра если что и напоминает, то издание **WoW** (**WAR**, **EverQuest 2** - нужное подчеркнуть) для самых маленьких. Этакий добрый (но не до приторности) мультяшно-фэнтезийный мирок, где феечки носят джинсы и футболки, а преступления гоблинов против закона и порядка ограничиваются угоном свиней и поеданием чужих тортов. Так и ждешь, что обиженный на зеленомордую братию фермер "обрадует" свежеиспеченного героя квестом, предполагающим очередной геноцид окрестной фауны. "Учись, дитя, в жизни пригодится". Щас.

Как следует из названия, **Free Realms** основана на таком неотъемлемом праве человека, как право на личную свободу. Быть может, в иной MMO вам всегда хотелось заниматься мирной трудовой деятельностью, или, скажем, сделать спортивную карьеру. Но нет, нельзя, профессия "приключенец" обязывает в первую очередь перерабатывать условно враждебную фауну на экспу, а все остальное идет к этому придатком. А вот Sony взяла и сделала MMO, где из 14 классов от силы треть ориентирована на бой. Все остальные - к примеру, почтальон, повар или гонщик - категорически не приемлют близкого общения с монстрятником.

На первый взгляд может показаться, что разработчики просто пофантазировали на тему стандартных крафтерских специализаций и иже с ними, развив их до полнокровных классов. Однако игра у нас на какую аудиторию рассчитана? Правильно, на максимально широкую. А у нее словосочетание "крафтерская рутина" вызывает приступы сильнейшей скуки. Поэтому показатель фана от освоения любой из специальностей поднят до весьма приличной отметки.

Работа в удовольствие

Профессиональная деятельность каждого из класса - это "игра в игре". Возьмем, к примеру, кулинарное дело. Для изготовления какого-нибудь магического варева нужно сначала собрать ингредиенты, что оформлено в виде логической аркадки а-ля незабвенные **Lines**. Затем овощи надлежит покрошить, мясо - отбить и тонко нарезать, ягоды привести в желеобразное состояние, все это залить водой и размешать. Причем не кликами по соответствующим иконкам, а ручками, ручками. Понятно, что в отрыве от всего остального такая мини-игра тянет на сборник пазлов для развития моторики у детей дошкольного возраста. Но в контексте большого мира этот элемент исправно вызывает позитивные эмоции у привыкших отдавать крафтинг на откуп макросам и уходить пить чай, пока персонаж готовит энное количество зелий. При этом двух одинаковых мини-игр в **FR** вы не найдете. Разработчики впихнули в свой мир едва ли не все виртуальные забавы из числа любимых простой публикой. Задачки на ловкость рук и скорость мышления? Есть. Гонки в духе **Mario Kart**? Пожалуйста. Более жесткое "дестракшн дерби" на уничтожение машинок соперников? Тоже. Шашки? Шахматы? Tower Defense? Коллекционная карточная игра? Получите и распишитесь. Работа почтальона чем-то напоминает побочные миссии из **GTA**, а обучение петов трюкам - едва ли не **Black & White** (мышью точно так же приходится вы-

Между прочим...

Как и стоило ожидать, бесплатность **Free Realms** достаточно условна. За символические пять долларов в месяц позволяется расширить выводок альтер эго до трех штук, а также получить доступ к наиболее интересным классам (Wizard, Warrior, Archer, Medic и Blacksmith) и участвовать в рейтинге игроков, не говоря уже о возможности заиметь множество эксклюзивных предметов.

Кроме того, в игре существует особая "платная" валюта, которая пополняется исключительно с кредитки по курсу "1 цент = 1 монетка". За нее приобретаются, скажем, петы (без кредитки их можно только брать в аренду на 20 минут).

Волков убивать необязательно, достаточно только прогнать

Между прочим...

Общение игроков в **Free Realms** протекает просто и приятно. Мало того, что внутри игры с этим полный порядок (к примеру, все эмоуты вынесены в отдельное меню, а также отлично анимированы и озвучены), так игра еще и совмещена с социальной сетью, т.е. вы в любой момент можете видеть, кто из ваших друзей находится в онлайне.

В логове медведя вместо костей жертв лежат опустошенные корзины. От Машенек, очевидно

рисовывать на экране различные "жесты"). Да, и вот вам до кучи много-много симсоводческой радости в виде бездонного гардероба и богатейшего ассортимента бесполезных, но приятных фенечек.

Свобода как осознанная необходимость

Собственно фэнтезийно-ролевой аспект тоже никуда не делся. Мини-игра, повторенная двадцатикратно, перестает быть развлечением и становится все той же рутиной. Но никто не заставляет специализироваться только в одном направлении. Любой игрок может свободно переключаться между классами, никаких ограничений на количество доступных одновременно специальностей не накладывается. Хотите - участвуйте в гонках, хотите - постигайте премудрости вышеупомянутой карточной игры, а при желании никто не запрещает взяться за холодное оружие и заняться старым добрым гриндингом. Боевка мало отличается от себя из других MMO, в наличии имеются слегка упрощенные аналоги стандартных воина, рогуя (ниндзи), лучника и мага. Несколько обидно, правда, что за двух последних могут играть только обладатели платной подписки. Зато на радость всем тем, кто не любит бегать с кладбища к хладному телу своей аватары и тратить деньги на ремонт побитых доспехов, проигрыш в сражении никакими последствиями не чреват, тем более что в каждом бою у игрока в дополнение к лечебным зельям есть возможность трижды реанимироваться. Да и вообще боевка опциональна. Мобы никогда не нападают первыми, все игровые зоны безопасны даже для свежесгенеренных персонажей. Что, впрочем, не отменяет существования донжонов.

Мир **Free Realms** достаточно велик и радует детализацией. Конечно, это не Азерот и не Старый Свет, но разбегаться глазкам от обилия контента сие не мешает. Графика в рамках жанра близка к идеалу. Цвета сочные, анимация плавная, пейзажи живописны и каждым полигоном пытаются убедить игрока, что здоровый мультяшный примитивизм - это в сто раз круче фотореалистичных потугов. Локации неуловимо напоминают все то, что мы уже видели в других MMO, но это скорее плюс, чем минус - все эти сумрачные леса, заснеженные горы и пасторальные деревеньки давно напрашивались на то, чтобы показать их через призму подчеркнуто несерьезной вселенной. Озвучка вполне приятна, а вот интерфейс достаточно тяжеловесен для привыкших к спартанскому раскладу "взрослых" онлайновых игр.

Хэв фан, а прочее приложится

Маркетологов Sony можно заподозрить в ряде прегрешений (особенно после многолетней агонии **Galaxies**), однако релизом **FR** эта компания доказала, что пару собак в MMO-девелопинге она скушала. **Free Realms** вряд ли суждено отщипнуть кусок от целевой аудитории **WoW** и **WAR**, но в качестве "второй по списку" она пропишется на компьютерах азеротских и старосветских жителей с гораздо большей вероятностью, чем тысяча первый клон клона "Линейки" или того же "ВоВочки". При всей элементарности освоения, **FR** исключительно богата контентом и наскучить может очень, очень нескоро. Хотя в первую очередь игра рассчитана на детей и подростков, ее можно смело рекомендовать и взрослым MMO'шникам в качестве средства психологической разгрузки, этакий заряд позитивных эмоций для желающих сменить лозунг "гринд должен приносить удовольствие" на "удовольствие без гринда". НИМ

К шахматам, кстати, прилагается толковый учебник по теме

Free Realms

➤Жанр **MMORPG/Arcade/Puzzle** ➤Издатель **Sony Online Entertainment**
➤Разработчик **Sony Online Entertainment**
➤Размер клиента **N/A**
➤Сайт **www.freerealms.com**

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

➤Процессор **Pentium 4 2.0 ГГц** ➤Память **1Гб** ➤Видео **GeForce 6600**

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0.40
Графика	7	x 0.20
Звук и музыка	7	x 0.10
Оригинальность	7	x 0.20
Ценность для жанра	8	x 0.10

7.5

Текст: Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Разруха не в кризисе

Постоянные упоминания о злобном и ужасном всемирном кризисе, которым ныне любят объяснять любой негатив до плохой погоды на выходные включительно, вашему покорному надоели пуще сериала "Санта-Барбара". Очень удобно списывать на "кризис" многое из того, что к нему не имеет не только прямого, но порой даже косвенного отношения.

Возьмем родную сферу IT. Сплошной кризис. Доходы падают, убытки растут, и вообще Содом и Гоморра вокруг. Давайте пройдемся по основным игрокам рынка, приглядимся с пристрастием и попытаемся определить, насколько он влияет на общую картину.

Начнем с мастодонта индустрии - Intel. У царя зверей мира IT об убытках речи не идет - но прибыль изрядно сократилась (более чем двойное падение относительно первого квартала прошлого года). Опять шаги кризиса - или все же проблемы лежат в технически-маркетинговой сфере? Новый и очень успешный продукт - процессоры архитектуры Nehalem - "заточены" под достаточно узкий сегмент энтузиастов. Усредненный юзер без всяких кризисов не привык собирать системы высокой стоимости (к Core i7 нужна весьма дорогая материнская плата и память, а для раскрытия игрового потенциала - еще и видеокарточка класса hi-end). Основная же по массовости линейка Core 2 претерпела минимальные технические изменения и существенно упала в цене (что при той же себестоимости производства автоматически означает меньшую прибыль).

Можно ли винить в падении доходов Intel в первую очередь кризис, если за последний год в наиболее массовом сегменте новинок представлено практически не было, цены на эти продукты ощутимо снизились, а число потенциальных покупателей уменьшилось, т.к. многие уже успели проапгрейдиться и перешли на системы с процессорами Core 2? По-моему - нет.

Теперь посмотрим в сторону AMD. Как ни странно, в первом квартале текущего года ситуация для нее выглядит почти что благополучно. Конечно, убытки в $416 млн. - это такое исключительно AMD-благополучие. Но если вспомнить, что в последнем квартале 2008 убытки достигали почти полутора миллиардов, то все выглядит совсем не так печально. Почему же динамика у AMD выглядит (с учетом давнего и глубокого кризиса компании) лучше, чем у более успешного конкурента? Возможно, причина - в новом продукте (процессор Phenom II), который пусть и не хватает звезд с неба, но предлагает адекватную производительность за разумную цену. Плюс уже появляется в продаже потенциальный хит - Radeon HD 4770, который во втором квартале может еще более склонить чашу весов в пользу AMD.

Наиболее удивителен пример NVIDIA для которой прошедший финансовый год примечателен:

1. Скандалом с некондиционным материалом подложек ряда видеочипов.

2. Сверхвысокой себестоимостью видеокарт серии GeForce GTX 200.

3. Бесконечной чередой маркетинговых переименований старых продуктов. Линию GeForce 8800 GT (она же 9800 GT) не переименовал в третий раз (в GeForce GTS 240) только по настоянию партнеров.

И по результатам NVIDIA демонстрирует рекордные доходы за 2008 год вообще (на 78% выше, чем в 2007 году) и его последний наиболее "кризисный" квартал в частности (прибыль на 57% выше, чем в IV квартале 2007 года).

"А что же в итоге с кризисом?" - спросите вы. Кризис всего лишь усугубляет существующие проблемы. И тем, кто в благополучных условиях мирился с недочетами, сейчас приходится расхлебывать последствия в авральных условиях. Разумеется, объясняя публике, что во всем виноват кризис, а не собственные просчеты и ошибки, признание которых вредит деловой репутации и имиджу компании. НИМ

Железный поток

Текст: Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Здание Еврокомиссии в Брюсселе

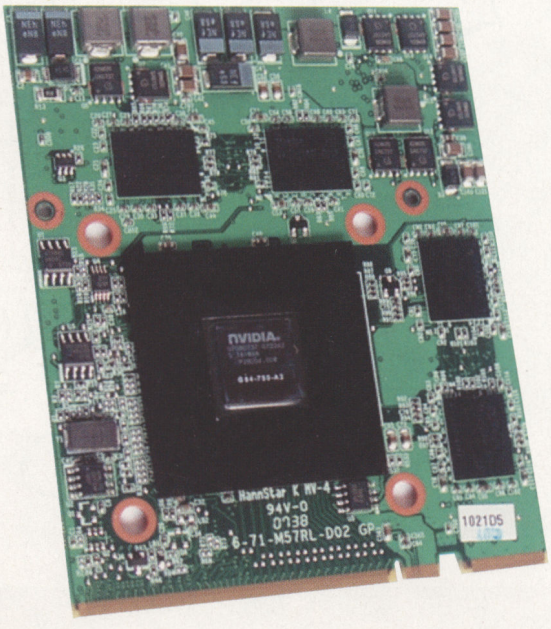
И вновь продолжается суд

Очередной этап судебных разбирательств между AMD и Intel окончился не в пользу процессорного гиганта. Европейская комиссия наложила на Intel штраф в размере 1,06 млрд. ($1,45 млрд.) и потребовала прекратить существующую бизнес-практику Intel по предоставлению преимуществ эксклюзивным партнерам компании.

В постановлении Европейской комиссии было отмечено, что "Intel нанесла ущерб миллионам европейских потребителей путем преднамеренных действий, направленных на то, чтобы на многие годы вывести из игры конкурентов на рынке компьютерных чипов. Нельзя потерпеть такое серьезное нарушение антимонопольного законодательства Европейского союза". В список основных претензий, вмененных в вину Intel, попали, в частности, следующие факты:

- Intel давала полностью или частичные скрытые скидки компьютерным производителям за то, чтобы они приобретали все или почти все процессоры архитектуры x86 у компании Intel;
- с октября 2002 по декабрь 2007 корпорация Intel делала выплаты розничному холдингу Media Saturn Holding за то, чтобы он продавал ПК только на базе Intel во всех странах своего присутствия;
- Intel непосредственно вмешивалась в связи между компьютерными производителями и AMD. Intel проводила денежные отчисления компьютерным производителям - вне связи с какими-либо покупками у Intel - за то, чтобы они откладывали или отменяли выпуск продуктов на базе AMD.

Разумеется, такое решение было с энтузиазмом воспринято в противоположном лагере. Дирк Майер, президент и главный исполнительный директор AMD, прокомментировал решение Европейской комиссии следующим образом: "Сегодняшнее постановление является важным шагом на пути к установлению действительно конкурентного рынка. AMD неуклонно была лидером по части технологических инноваций, и мы стремимся перейти из мира, в котором правила корпорация Intel, в мир, в котором правят потребители".



Впрочем, самое интересное в судебной борьбе двух лидеров процессорного рынка нас ждет через год: на весну 2010 года намечено рассмотрение антимонопольного иска AMD в Окружном суде штата Делавер, поданного еще в далеком 2005 году.

И снова суд - покой нам только снится

На сей раз к сфере IT относится лишь одна из судящихся сторон - корпорация NVIDIA, выступающая в качестве ответчика по иску страховой компании NUFI. Обращение в суд компании, с которой NVIDIA имела договор о страховании рисков в отношениях с клиентами, было вызвано недостаточной степенью обоснованности со стороны NVIDIA размеров компенсаций ее клиентам, пострадавшим от покупки дефектных видеочипов.

NUFI жалуется на то, что вместо предоставления четких данных по вопросам производства дефектных ноутбуков и видеокарт, документальных сведений о ремонте дефектных продуктов и его стоимости NVIDIA завалила страховщиков тоннами технической документации на имевшие проблемы чипы G86, G84, C51, G72, G72M, G73, G72A3, MCP67 и NV42. Также страховая фирма недовольна тем, что с некоторыми из пострадавших клиентов (в числе получателей дефектной продукции были компании Dell, Toshiba, HP, Asus, Quanta, Wistron, Compal, Samsung, Fujitsu Siemens и Apple) NVIDIA договорилась о возмещении ущерба кулуарно, без извещения страховщика.

В связи с этим NUFI надеется получить в суде право не возмещать ущерб клиентов NVIDIA по причине нарушения компанией условий договора. Суммы же стоят на кону не столь уж и малые: скажем, только компании Dell на возмещение убытков NVIDIA обещала $10 млн.

Самый стройный

Похоже, приходит конец безраздельной власти MacBook Air в сегменте сверхкомпактных ноутбуков с выразительным дизайном. Затмить его в глазах небедных покупателей должен еще более "худой", чем миниатюрная "яблочная" модель, Dell Adamo.

С точки зрения производительности назвать изысканную новинку Dell чем-то выдающимся сложно: низкочастотный (зато сверхэкономичный) процессор Core 2 Duo серии ULV и интегрированное (тоже не прожорливое) видеоядро Intel X4500 не обеспечат рекордных показателей быстродействия.

Тем не менее, 2 или 4 Гб оперативной памяти позволят легко работать с офисными приложениями и не ограничивать себя в числе открытых окон браузера. Невысокое же потребление системы (чему способствуют еще и такие факторы, как экономичная светодиодная подсветка 13,4" дисплея и твердотельный накопитель емкостью 128 Гб вместо привычного HDD) даст возможность проработать в автономном режиме не менее 5 часов.

Тем не менее, у нас нет уверенности в блестящем будущем свежей модели Dell. Если сравнивать ее с тем же "воздушным макбуком", налицо преимущество последнего в весе (1,36 кг против 1,81 кг), мощности графической подсистемы (GeForce 9400 заметно быстрее, чем Intel GMA X4500) и процессора (Core 2 Duo 1,6 или 1,86 ГГц у модели Apple против 1,2 или 1,4 ГГц у Dell). Преимущества Adamo не столь заметны: меньшая толщина (16,4 мм против 19,4 мм - но благодаря сглаженным очертаниям MacBook визуально воспринимается более тонким!), чуть большее время работы (5 ч против 4,5 ч) и более богатый набор разъемов на корпусе. Также в базовой версии Dell имеет преимущество в виде SSD против HDD у соперника, а в более продвинутой - вдвое больший объем RAM (4 Гб против 2 Гб).

При этом продукт Apple дешевле аналога от Dell на $200 ($1799 против $1999 для базовых версий и $2499 против $2699 для более навороченных).

Настольные моноблоки

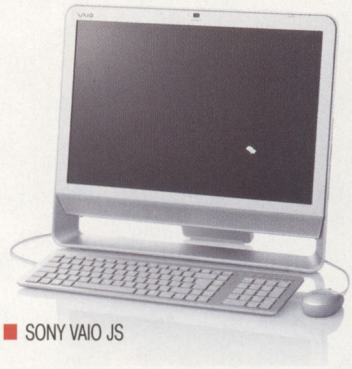
Начинает возрождаться известный со времен первого iMac, но в последнее время несколько подзабытый, тип стильных настольных компьютеров-моноблоков, в которых вся начинка объединена в один корпус с экраном. Конечно, подобные решения выходили у разных производителей и до сегодняшних дней - но, как правило, они основывались на "ноутбучных" комплектующих, менее производительных и более дорогих, нежели "настольные". Разумеется, эти факторы не способствовали быстрому росту популярности моноблоков среди народных масс.

Теперь же подобные модели все чаще выходят на основе обычных настольных комплектующих, и потому вид их ценника уже не приводит в состояние тихого шока неподготовленного человека (скажем, за океаном стоимость базовой версии моноблока Dell Studio One 19 составляет $699, а более мощные моноблоки SONY VAIO серии JS предлагаются там же от $999).

Основные характеристики базовых версий данных устройств показаны в таблице.

Однако на российских просторах широкому распространению стильных моноблоков в среде продвинутых домохозяек явно помешает неадекватная цена. Скажем, объявленная ориентировочная стоимость Dell Studio One 19 для отечественного рынка, где он появится в июне, начинается с отметки 45990 рублей (т.е. практически вдвое дороже, чем на родине "Макдоналдса"). Такое же примерно завышение цены наблюдается и у уже начинающего появляться в продаже SONY VAIO JS.

Dell Studio One 19: алюминий, стекло и ткань. А к осени - и сенсорный экран



SONY VAIO JS

Слухи о будущем

Появляющиеся в последнее время неофициальные данные по подготавливаемым ATI и NVIDIA новым флагманским видеокартам на основе чипов RV870 и GT300, релиз которых ожидается в конце этого или начале следующего года, подводят нас к мысли, что ра-

Не правда ли - MacBook Air кажется тоньше, несмотря на цифры спецификаций?

	Dell Studio One 19	SONY VAIO JS
Диагональ экрана	18,5"	20,1"
Разрешение	1366x768	1680x1050
CPU	Pentium Dual Core E5200	Pentium Dual Core E5200
RAM	2 Гб	4 Гб
HDD	320 Гб	500 Гб
Оптический привод	DVD+/-RW	DVD+/-RW
Видео	NVIDIA GeForce 9200 (интегрированная)	Intel GMA X4500HD (интегрированная)
Сеть	LAN 10/100 Мбит/с	LAN 10/100/1000 Мбит/с Wireless LAN802.11b/g/n
Звук	2 x 4 Вт	2 x 3 Вт
Цена	$699	$999

■ Нынешние флагманы ATI и NVIDIA

дикальных нововведений в их архитектуре, несмотря на введение поддержки DirectX 11, не предвидится.

По предварительным данным, перешедший на 40-нм техпроцесс флагман NVIDIA сохранит нынешнюю шину в 512 бит, но резко увеличит число универсальных процессоров (с 240 до 512), а также впервые в практике NVIDIA будет использовать память GDDR5 (предположительно эффективная частота составит 4,4 ГГц). Частоты чипа возрастут несильно в сравнении с нынешними картами NVIDIA (ожидается уровень в 700/1600 МГц для ядра и шейдерного домена соответственно). При этом площадь чипа составит 495 мм2, что примерно соответствует нынешнему 55-нм G200b (490 мм2) и заметно меньше изначального 65-нм G200 (576 мм2), а число транзисторов возрастет с 1,4 до 2,4 млрд.

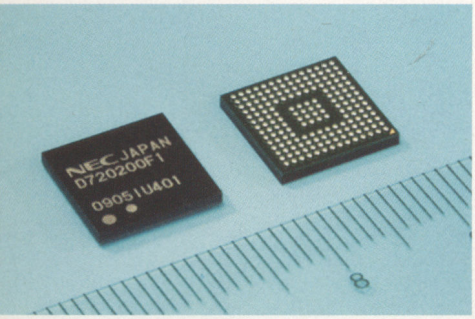
Данные о характеристиках грядущего флагманского чипа ATI, известного сейчас под именем RV870, не столь полны. Но имеющаяся информация позволяет предположить, что его характеристики относительно нынешних чипов RV770 и RV790 возрастут менее ощутимо, чем у NVIDIA GT300 в сравнении с GT200. Ожидается увеличение числа потоковых процессоров с 800 до 1200 (прирост всего в 1,5 раза против более чем двухкратного у NVIDIA), а тактовая частота чипа должна составить 900 МГц (что лишь немногим выше 850 МГц у Radeon HD 4890). Частота памяти ожидается 1100 МГц (что в случае GDDR5 соответствует 4400 МГц эффективной частоты), как и у NVIDIA - но шина памяти останется также прежней, 256-битной. Таким образом, по пропускной способности памяти карты на основе RV870 будут вдвое отставать от G300 (сейчас использование быстрой памяти GDDR5 позволяет ATI удерживать примерный паритет с конкурентом, использующим GDDR3, но при переходе на одинаковую память вдвое более широкая шина памяти у флагманов NVIDIA уже ничем не компенсируется).

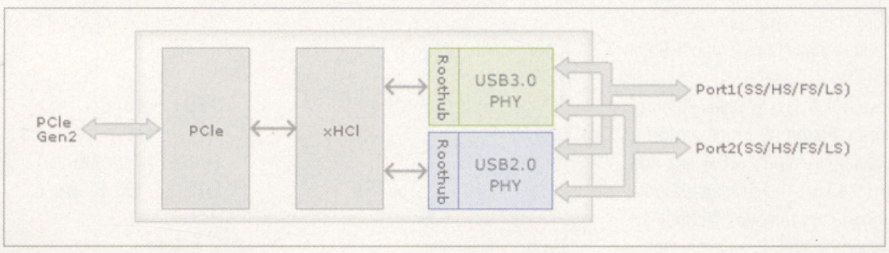
Впрочем, ситуация для ATI, даже если неофициальные источники точны на все 100%, вероятно, будет не столь неприятной, как кажется из вышеприведенных данных. Не стоит забывать о цене: как чип, так и печатная плата для грядущего лидера линейки Radeon, будут дешевле в производстве. Явно число транзисторов (а, значит, и площадь чипа) и число слоев печатной платы (в силу меньшей ширины шины памяти) у Radeon HD 5870 (именно такое имя предрекают будущему флагману ATI) будет меньше, чем у продуктов на основе GT300, а эти факторы весьма критичны для себестоимости производства, и, как следствие, для отпускной цены.

Новый USB - в серии

Первой компанией, анонсировавшей выпуск контроллера по спецификациям USB 3.0, стала корпорация NEC. Новый продукт, скрывающийся под невыразительной аббревиатурой yPD720200, основан на спецификации Intel eXtensible Host Controller Interface (xHCI) версии 0.95 и уже в июне должен начать прокладывать свой путь к потребителю. До конца лета NEC планирует отгрузить около 1 млн чипов по цене $15.

Напомним, что основной особенностью USB 3.0 в сравнении с распространенным сейчас USB 2.0 является возросшая более чем в 10 раз скорость передачи данных (с 480 Мбит/с до 5 Гбит/с). При этом сохраняется обратная совместимость для устройств, созданных в расчете на использование с прежними стандартами USB. НИМ





■ Внешний вид чипа и блок-схема его устройства

Свежее железо

Текст: Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Монитор LG 1943S

Диагональ: 18,5"
Тип матрицы: TN+film
Соотношение сторон: 16:9
Разрешение: 1366x768
Яркость: 300 кд/м
Динамическая контрастность (DFC): 30 000:1
Углы обзора (по горизонтали/по вертикали): 170°/160°
Время отклика: 5 мс
Интерфейс: D-Sub, DVI
Подставка: регулировка по наклону
Дополнительные функции: Fun package, f-Engine
Сайт производителя: *ru.lge.com*
Цена: 6500 руб

Младшая модель новой линейки мониторов LG W43. Технические характеристики новых моделей трудно назвать выдающимися (огромным динамическим контрастом сейчас удивить трудно, прочие же характеристики на очень среднем уровне - даже матрица без овердрайва). "Фишками" серии является достаточно интересный дизайн и соотношение сторон 16:9 (которому уже в этом году аналитики предсказывают 38% рынка мониторов, а в 2011 - свыше 2/3 продаж).

Более интересны старшие модели серии, отличающиеся более высоким разрешением (1600x900 для 20" модели и 1920x1080 для 21,5" и 23" новинок). Их цена пока не известна, но явно будет выше.

Джойстик Thrustmaster T.16000M

Число осей: 4
Число кнопок: 16
Дополнительно: 8-позиционная "хатка"
Особенности: технология H.E.A.R.T. (магнитные датчики с повышенной точностью), пригодность как для правшей, так и для левшей
Сайт производителя: *www.thrustmaster.com*
Цена: $85

Анонсированный еще в январе на выставке CES 2009 новый джойстик Thrustmaster наконец-то добрел до бескрайних просторов России. Правда, цена модели на долгом пути на родину слонов возросла почти вдвое относительно рекомендованных $50.

Главным отличием новинки является высочайшее разрешение по осям РУС (обещается точность в 16000 позиций на ось) и повышенная живучесть модели за счет бесконтактных датчиков.

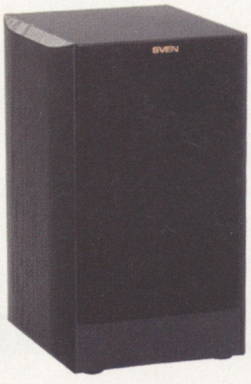
Другой особенностью T.16000M относительно предшественников является симметричная компоновка, позволяющая воспользоваться джойстиком пилотам с любой "основной" рукой. Впрочем, из такой компоновки явно вытекает и минус: половиной из 12 расположенных на основании кнопок воспользоваться в полете будет проблематично (но и 10 реально доступных клавиш - не так уж и мало).

Страдает ли эта модель какими-то скрытыми недостатками, вроде нелинейности на моделях Saitek с использованием датчиков Холла, или является воплощением мечты о недорогом и точном устройстве управления, мы собираемся проверить как можно быстрее - прихватив в пару T.16000M пока еще не прошедший через наши руки Saitek Cyborg X.

Стереоколонки SVEN STREAM

Тип: мультимедийные колонки мониторного типа
Выходная мощность: 40 + 40 Вт
Диаметр динамиков: 25 мм (высокочастотный), 133 мм (низкочастотный)
Сопротивление динамиков: 6 Ом (ВЧ), 4 Ом (НЧ)
Магнитное экранирование: есть
Диапазон частот: 40-27000 Гц
Размеры колонки: 220 x 185 x 310 мм
Масса: 8,14 кг
Особенности: раздельное усиление сигнала по каналам ВЧ и НЧ (Bi-Amp), гнездо для подключения наушников, ручки управления общей громкостью и тембром высоких и низких частот
Сайт производителя: *sven.ru*
Цена: $100

Недорогие для уровня своего звучания колонки SVEN, созданные с использованием ряда технологий, используемых в аппаратуре более высокого класса. Так что если на студийные мониторы не хватает денег, а уши тоскуют по качественному звуку, то SVEN STREAM может сойти на роль бюджетной альтернативы. НИМ



Железная почта

Доброго времени суток редакция и лично Дмитрий!

У меня очень важный вопрос, но сначала железо:
AMD Athlon 1100 mhz
Geforce 5200
2 жесткача: на 80 (для всякой всячины) и на 250 гб (для операционки и ПО) оба Seagate Barracuda 7200.10.

По вашему совету купил новый комп, а этот оставил потому как там куча важных сейвов из игр.

Недавно оба жесткача мы отдавали знакомым а когда поставили их обратно, при попытке включить комп появлялась ошибка no system disc or system disc error.replace and press any key.

Переставить пробовал. Подключил все правильно. Что делать?

И еще вопрос: вот недавно услышал про какую-то систему OnLive, которая позволяет на нетбуках играть в Кризис на максималках (как пример).

Порылся в нете и нашел вот что:
"Хорошо для игроков:
- *не нужно тратить деньги на очередной GeForce9000*
- *не нужно переживать, что Crysis14 вряд ли выдаст больше 10fps на вашем ноутбуке*
- *не нужно устанавливать, настраивать и ждать пока запустится игра - все почти мгновенно*
- *куча модных социальных плюшек*
- *возможность платить только за время игры (аренда)".*

С последним пунктом че-то не понял: эту штуку один раз купил и пользуешь или абонентская плата за нее есть?

И вообще хотелось бы побольше узнать об это штуке. Может напишите о ней поподробней?

Кейн

Начнем с технической проблемы. Нам видится лишь два варианта:
- правильно ли выбран в BIOS загрузочный диск?
- не снесли ли знакомые ОС на 250-Гб диске? Ведь не просто же полюбоваться знакомым диск давали, верно (а там вдруг под неотложные нужды места не хватило, и лишнюю немаленькую папочку Windows банально стерли - или просто отформатировали диск?).

Других возможных причин мы не видим. Компьютер не обнаруживает системный диск с установленной ОС либо по причине того, что загрузочным считается другой диск, либо по причине отсутствия ОС на нужном диске (как вариант - поврежденного загрузчика).

Впрочем, все же есть третий, наиболее пессимистический, вариант в виде ухудшенного второго: системный диск в буквальном смысле "убили" вместе со всеми данными (ну там, в футбол им поиграли, включили напрямую в 220 В или уронили с пятого этажа).

Проще всего будет подключить системный диск к новому компьютеру - проверить его работоспособность и содержимое.

Теперь по поводу сервиса OnLive. Собственно, основные его особенности доступны на официальном сайте проекта *onlive.com*. От себя же добавим, что вряд ли это позволит сэкономить: по заявлениям создателей сервиса, цены на игры в OnLive будут "сопоставимы и конкурентоспособны" с розничными (т.е. $40-50 для AAA-проекта, поскольку OnLive ориентируется в первую очередь на американский рынок). Сам сервис, совершенно очевидно, тоже будет не бесплатен, т.к. по сути он предоставляет доступ к мощному компьютеру, на котором "летают" современные игры, а ваш компьютер/нетбук/телевизор только выводит передаваемую по сети картинку. Разумеется, покупать мощную систему и давать к ней бесплатный доступ компания не будет - для этого надо быть клиническим альтруистом, а такие в бизнесе живут не долго и умирают мучительно. Купить компьютер тысячи за полторы безусловных единиц (более дешевый тот же Crysis на максимуме не потянет) на год (позже он не будет тянуть Crysis 2 или еще какой свежий суперхит), обеспечить сверхвысокую пропускную способность сети (что не дешево), аренду помещений (тоже не копейки) и, наконец, платить зарплату сотрудникам, обеспечивающим обслуживание всего этого громоздкого хозяйства...

По нашим весьма оптимистическим прикидкам в сумме это выйдет не менее $30 в месяц для одного клиента (если вообще не будет использована почасовая оплата - что тоже не кажется нам невероятным).

Ну и, наконец, нас терзают смутные сомнения по поводу качества геймплея, начиная с зависимости от интернет-соединения (даже в США необходимым для качества HD 720p соединением со скоростью 5 Мбит/с располагают лишь 25% пользователей интернета), и заканчивая используемыми контроллерами. Шутер на геймпаде - это извращение, и в обратном нас никто не убедит. Иных же контроллеров (по крайней мере, для сетевой телеприставки MicroConsole с поддержкой сервиса) мы пока не видели.

Кстати, в Crytek весьма скептически относятся к идее OnLive. По словам представителей маститого разработчика, их компания пыталась реализовать подобную схему с 2005 года - но в 2007 работы были прекращены по причине бесперспективности. Возможность же создания подобного сервиса в Crytek видят не ранее 2013-2015 года. Можете также поискать статью "Why OnLive Can't Possibly Work" за авторством Ричарда Лидбеттера (Richard Leadbetter), где весьма аргументировано разложены по полочкам очевидные многочисленные проблемы OnLive.

Не слишком ли это напоминает оборудование консольного идеологического противника?

Здравствуйте, Дмитрий.

Читаю Нави еще с тех доисторических времен, когда у меня еще даже не было в доме компьютера (теперь их аж целых 4 - по штуке на каждого члена семьи). Рубрику hardware всегда просматриваю в первую очередь как одну из самых интересных! Возникла следующая проблема, надеюсь, поможете разобраться в чем дело. Около 4 месяцев назад моя основная рабочая лошадка начала брыкаться - то зависнет ни с того ни с сего, то включается раза с 4-5го, а до этого месяца 3 все было в шоколаде. А в один ужасный момент комп намертво отказался заводиться, сколько бы раз я не пытался перезагружать его - при включении видна стартовая страница со списком оборудования либо просто черный экран. Я начал грешить на разгон (причем раньше все работало отлично). В результате проб и ошибок я все же запустил машину, но только с 2мя планками оперативки вместо 4х, причем совершенно не важно в какие банки ставить модули (любые из 4х плашек), 2канальный или одноканальный режим. Если попытаться доставить 3ю плашку - зависает на рабочем столе, 4ю - опять таки не заводится вовсе. Аннулирование разгона не помогло. Сейчас работаю с 2 планками, остальные пылятся на полке(((

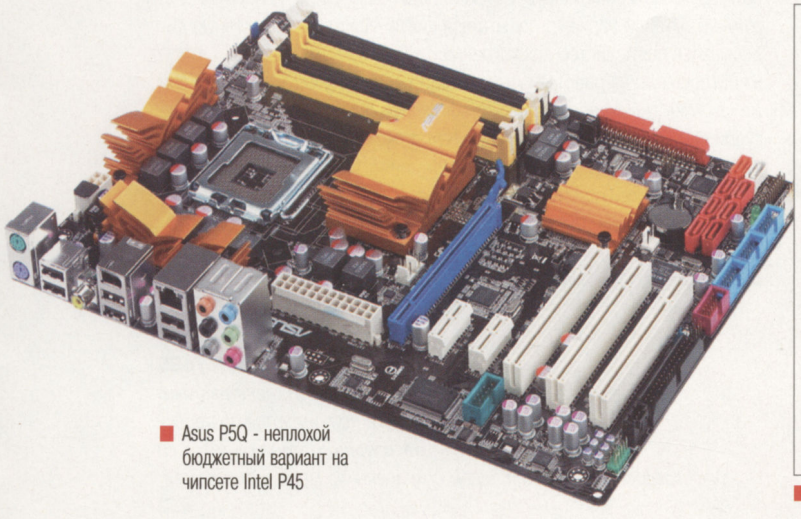
- *Gigabyte GAP35-S3G*
- *C2duo e7200 2,53 Ггц @ 3,6 Ггц (шина 380мгц, множитель 9,5)*
- *2 (4) * 1Гб OCZ ddr2 pc2 6400 4-4-4-12 800мгц @ 950мгц*
- *ATI Radeon X1900 XT 512 DDR3*
- *WD 320Гб Sata и 160Гб Seagate IDE*
- *Creative Audigy 1*
- *DVD-RW Nec*
- *Windows XP sp3 и Vista Home Premium OEM*
- *Powerman 420 Вт*

Я грешу на материнку, и если виновата именно она, подскажите чем ее лучше заменить из неособо дорогих, но качественных оверклокерских материнок. И как быть с OEM-вистой, есть ли возможность договориться с техподдержкой майкрософт при установке на новую маму?

Заранее огромное спасибо!

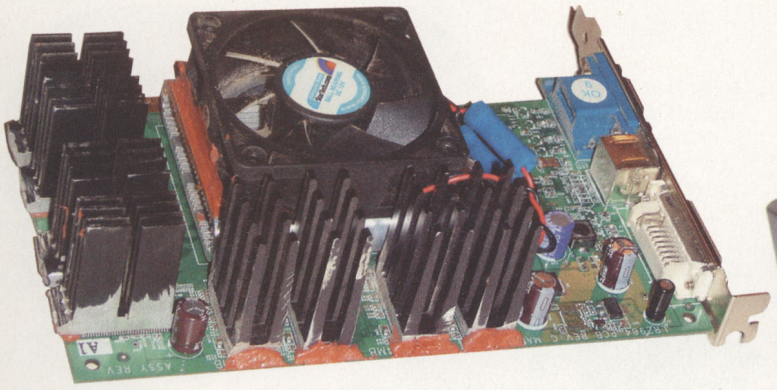
IgoROCK

Вообще по приведенному описанию больше похоже на то, что "шалит" блок питания, которого перестало хватать на обеспечение энергопотребления системы (кстати, по рекомендациям ATI, для питания системы с Radeon X1900 XT требуется блок питания мощностью от 450 Вт). Стоит отметить, что для блоков питания Powerman при в целом неплохих данных характерны заметные пульсации напряжения по шине



Asus P5Q - неплохой бюджетный вариант на чипсете Intel P45

Схема работы сервиса OnLive



Пример кулера-"самоделкина"

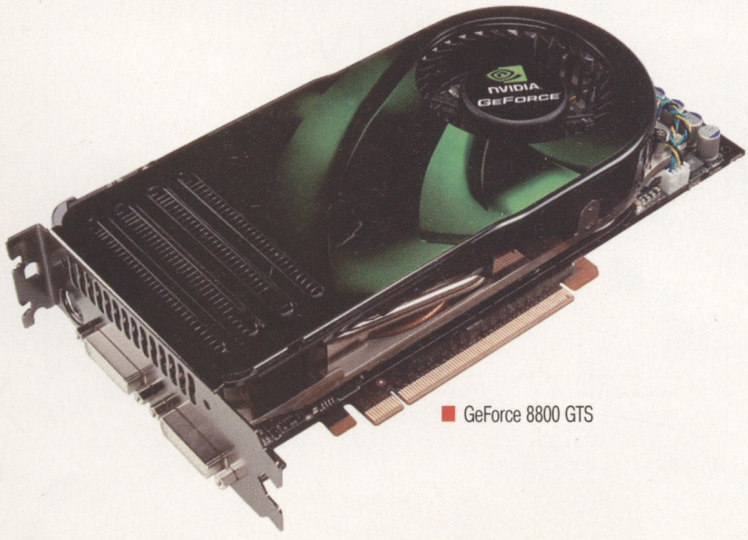
+12 В, даже на новых БП доходящие до 10% (а если, как я предполагаю, блок питания "остался в наследство" со времен Radeon X1900 и Audigy, его состояние могло и ухудшиться).

Как вариант проверки, можно попробовать отключить второй винчестер, оптический привод, а также удалить на время звуковую карту, после чего попытаться запустить систему с тремя или четырьмя плашками памяти. И, "на всякий пожарный", прошить последнюю версию BIOS для материнской платы.

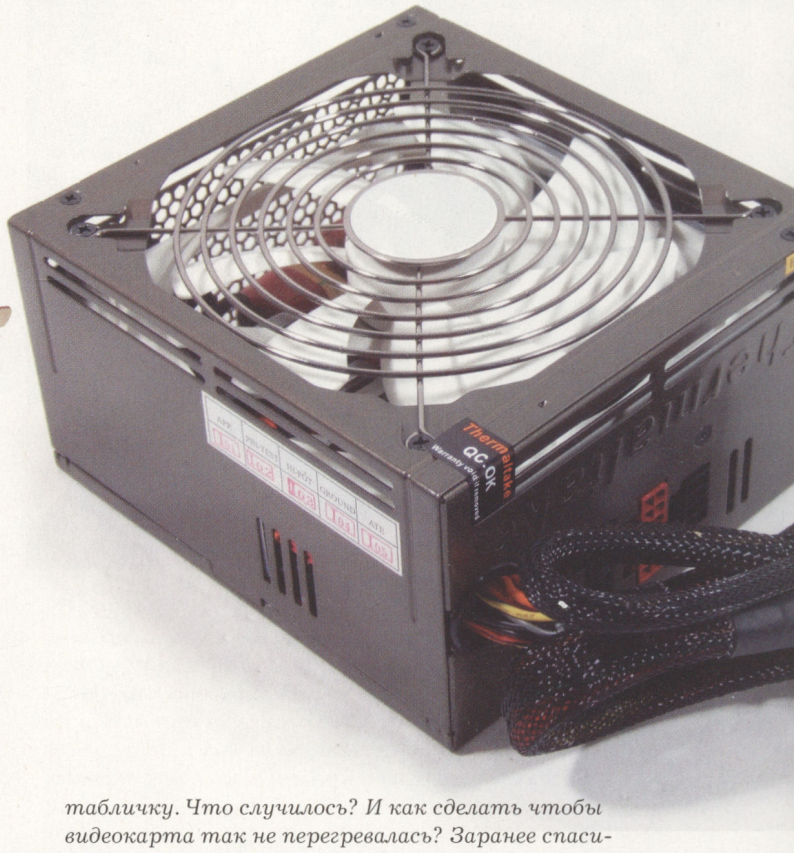
Соответственно, если компьютер заработает нормально, - то практически наверняка виноват блок питания. Если же система опять будет впадать в ступор, будучи не в силах переварить лишние "мозги" - то, похоже, проблема действительно в материнской плате.

Из недорогих решений, способных обеспечить схожий с имевшимся разгон, мы, пожалуй, выбирали бы из моделей ASUS и Gigabyte на чипсете Intel P45 (или даже на P43, который, фактически, отличается лишь отсутствием поддержки технологии CrossFire). "Гигабайт" обойдется немного дешевле (но, вероятно, в данном конкретном случае будет менее привлекателен, поскольку вышедшая из строя плата сошла с конвейера того же производителя), а у ASUS имеются некоторые "тараканы" при разгоне (например, полное отключение технологий энергосбережения).

Проблема такая. У меня стала перегреваться видеокарта. Год играл и все было хорошо. А вот уже как неделю выскакивает табличка, что мне надо охладить систему. Видеокарта перегрета. Захожу в программу, там температура 105 градусов. Думал, может кулеры засорились. Протер все что только протирается, и изменений ноль. В простое 85-97 градусов, но когда захожу в любую игру сразу повышается выше ста и выкидывает



GeForce 8800 GTS



табличку. Что случилось? И как сделать чтобы видеокарта так не перегревалась? Заранее спасибо.

Если это важно видеокарта от Palit GeForce 8800 GTS.

Валера Бурьяница

Если год все было отлично, а потом ВНЕЗАПНО начался перегрев - невольно закрадывается предположение о намертво вставшем вентиляторе (при этом очищение его радиатора от пыли, конечно, ничем не поможет).

Собственно, другие варианты, пожалуй, в принципе невозможны (кроме, разве что, поломки крепления системы охлаждения - но болтающийся над платой радиатор при чистке не остался бы незамеченным). Даже если бы имело место высыхание термопасты, то за неделю от "все ОК" до "ужас-ужас" ситуация измениться не могла - процесс этот весьма постепенный.

Что делать? Самый простой (и наиболее нами рекомендуемый) вариант: купить новый кулер, подходящий к данной модели видеокарты. Например, Thermaltake DuOrb CL-G0102 (цена вопроса - около тысячи рублей). Второй вариант: попытаться найти "дохлую" аналогичную видеокарту и снять систему охлаждения с нее (хотя сомневаемся, что даже "сгоревшую на работе" карту отдадут дешевле нового кулера). Если же система охлаждения используется нестандартная (с обычным, а не турбинным, вентилятором - были у Palit и такие варианты, а точная модификация в письме не указана), то применив фантазию можно присобачить любой вентилятор (даже не совсем подходящий по размерам) своими руками, предварительно сняв сломанный. Но это мы бы рекомендовали лишь на крайний случай в качестве временной меры (до приобретения нормального кулера).

Пытался отлавливать баги по E-mail:
Дмитрий ВАСИЛЬЕВ
Заявки на перевоспитание вдруг ставшего невменяемым железного друга принимаются по адресу
hardmail@gamenavigator.ru
Орфография и пунктуация писем сохранены по мере возможности.

НИМ

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

РЕКЛАМА

ИСКУССТВО ВОЙНЫ

АФРИКА 1943

ВАШ СЛЕД В ИСТОРИИ

© 2009 ЗАО «1С». Все права защищены.

В продолжение начатой нами программы тестирования разномастных корпусов попали две модели нижне-среднего уровня, к несомненным достоинствам которых можно отнести поставку без блока питания в комплекте. Первый образец - уже достаточно старый, но весьма оригинальный, корпус Sunbeam Trio. Компанию ему составил заметно более свежий представитель корпусной линейки компании Tuniq (являющейся "дочкой" Sunbeam), без затей поименованный Tuniq 3. К несомненным же недостаткам обеих моделей можно причислить завышенную цену в отечественной рознице: если в странах загнивающего капитала за эти модели просят $70-80, то на отечественном рынке их цена составляет порядка $100.

Близкие родственники

Текст: Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Sunbeam Trio

Форм-фактор: Midi-tower
Блок питания: приобретается отдельно
Охлаждение: 1 x 120 мм (на задней стенке, вместо 1 x 120-мм вентилятора возможна установка 2 x 80 мм), 1 x 80 мм (с подсветкой, на боковой стенке), посадочное место под 1 x 120-мм вентилятор на передней стенке
Внешние отсеки: 4 x 5,25", 2 x 3,5"
Внутренние отсеки: 5 x 3,5"
Габариты: 430 x 200 x 440 мм
Выходы передней панели: наушники, микрофон, 2 x USB 2.0, 1 x IEEE-1394
Вес нетто: 7,5 кг
Цена: $100
Сайт производителя: *sunbeamtech.com*

Несмотря на явные следы многократного прохождения через руки различной степени аккуратности, заметные как на упаковке, так и на самом корпусе, Sunbeam Trio выглядит строго и солидно. Черный металл стенок, глянцевый пластик передней панели и ее крышки, решетчатое откидное "забрало" передка с креплением на магнитах, прозрачная боковая стенка и главная особенность - тройка подсвеченных синим окошек с аналоговыми индикаторами в нижней части передней панели. Сглаживают первый весьма впечатляющий эффект лишь довольно скромный вес корпуса, малоразмерный боковой вентилятор, да характерные для бюджетных моделей выламываемые заглушки.

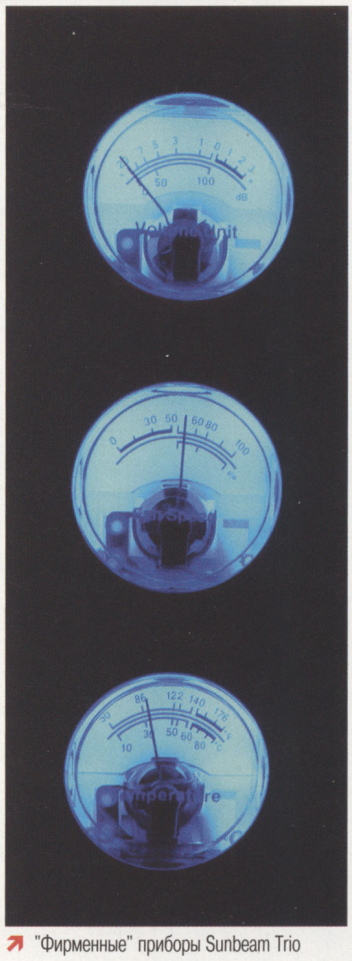
Остановимся поподробнее на главном отличии этого корпуса от аналогов - той самой тройке "стрелочных" указателей.

Конфигурация тестового стенда

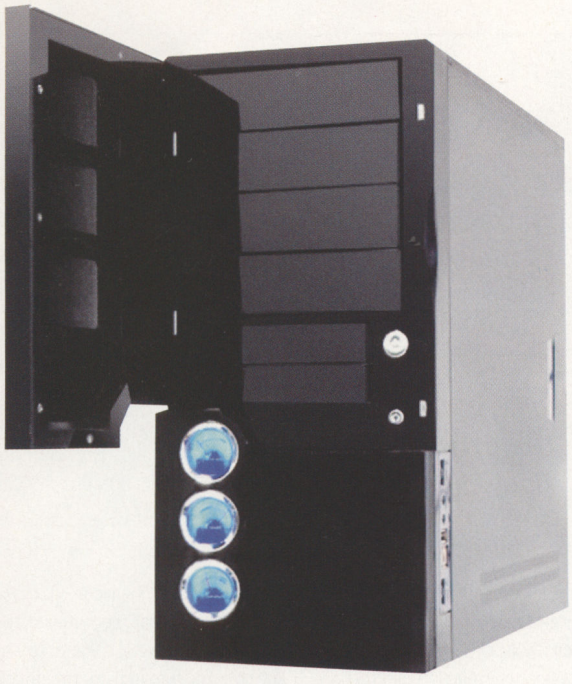
- **Материнская плата: Gigabyte GA-X48-DS4**
- **Процессор: Intel Core 2 Extreme QX6700 (2,66 ГГц, LGA775)**
- **Кулер: Thermaltake MaxOrb**
- **Память: 2 x 2 Гб Patriot DDR2-800**
- **Видеокарта: BFG GeForce GTX 280 OCX**
- **Жесткие диски (сверху вниз по расположению в корпусе): Western Digital WD10EADS (1000 Гб, SATA2, NCQ), Samsung HD501LJ (500 Гб, SATA2, NCQ), Seagate Barracuda 7200.7 (160 Гб, SATA, NCQ)**
- **Оптический привод: DVD-RW Lite-On LH-20A1L (SATA)**
- **Звуковая карта: Creative X-Fi Fatal1ty**
- **Блок питания: Chieftec CFT-850G-DF**
- **Операционная система: Windows Vista Ultimate x64 SP1**

Верхний из трех показывает уровень аудиосигнала в дБА (работает только при подключенных аудиоразъемах передней панели). Функция чисто декоративная (дабы стрелочка красиво дергалась в такт музыке) и практической ценности не имеет, чего не скажешь про два других циферблата.

Средний в тройке показывает обороты подключенного к нему вентилятора, а также дает возможность изменять его обороты с помощью "крутилки" рядом с разъемами передней панели (еще одно такое же колесико служит для калибровки уровня звукового сигнала, отображаемого на верхнем индикаторе). Мы подсоединили к этому разъему боковой 8-см "карлсон" - на высоких оборотах жужжит он весьма немилосердно, в отличие от вполне тихих 12-см вентиляторов на передней и задней панелях. Разъемы передней панели, кстати, установлены жутко неудобно для пользователей, у которых компьютер расположен по правую сторону (а таких, по нашим наблюдениям, большинство): они находятся на правой боковине передней панели, причем достаточно удалены



"Фирменные" приборы Sunbeam Trio



от передней кромки, что затрудняет их использование "на ощупь".

Последний же индикатор подсоединен к датчику температуры, который пользователь может разместить в любом месте внутри корпуса.

В ходе сборки системы настроение изрядно подняли быстрые безвинтовые крепления для устройств 5,25" и 3,5" (пусть они фиксируют устройства несколько хуже, чем обычные винты, но все же куда надежнее большинства быстрых креплений в не слишком дорогих корпусах). Система же быстрого крепления для карт расширения на задней панели вряд ли заслуживает похвал. Она несовместима с рядом "двухслотовых" видеокарт (что, в целом, вполне обыденно и простительно), а установить звуковую карту в разъем PCI при неснятом модуле "быстрого" крепления у нас так и не вышло - X-Fi Fatal1ty упорно цеплялась за "быстрый" крепеж, не влезая в слот (что уже явно не комильфо).

Корпус обладает такими бюджетными рудиментами, как выламываемые заглушки спереди и сзади без возможности их повторной установки (правда, одна сменная заглушка для задней панели идет в комплекте). Да и толщина металла весьма скромная, что не способствует ни жесткости корпуса (хотя до ужаса, виденного на ряде китайских копеечных "тазиков", где даже верхняя панель прогибается легким нажатием пальца, дело все же не доходит), ни хорошей шумоизоляции. По субъективным ощущениям, Trio по жесткости конструкции и шумности уступает даже более легкому и дешевому (несмотря на идущий в комплекте блок питания) корпусу Zignum H-60, который мы тестировали пару месяцев назад.

Разъемы не только неудобно расположены: использовать одновременно оба USB-порта проблематично

Фиксаторы карт расширения мешают установке плат

Достоинства:

- ✓ оригинальный и стильный внешний вид;
- ✓ очень удобная и достаточно эффективная реализация быстрых креплений 5,25" и 3,5" устройств;
- ✓ возможность ручного управления скоростью одного из вентиляторов;
- ✓ возможность разместить термодатчик в любом желаемом месте внутри корпуса;
- ✓ возможность установки "длинномерных" видеокарт.

Недостатки:

- ✓ тонкий металл;
- ✓ передняя дверца раскрывается не более чем на 90°;
- ✓ выламываемые, а не съемные, заглушки передней и задней панели;
- ✓ шумный и малоэффективный 80-мм вентилятор на боковой стенке;
- ✓ отсутствие пылевых фильтров для втягивающих вентиляторов;
- ✓ неудачная реализация безвинтовой прижимной планки для карт расширения;
- ✓ установка длинных видеокарт блокирует 1-2 места под винчестеры;
- ✓ архаичный набор одиночных контактов для подключения фронтальных аудиоразъемов вместо удобного единого блока;
- ✓ неудобное расположение разъемов передней панели (если корпус стоит справа от пользователя, пользоваться ими почти невозможно).

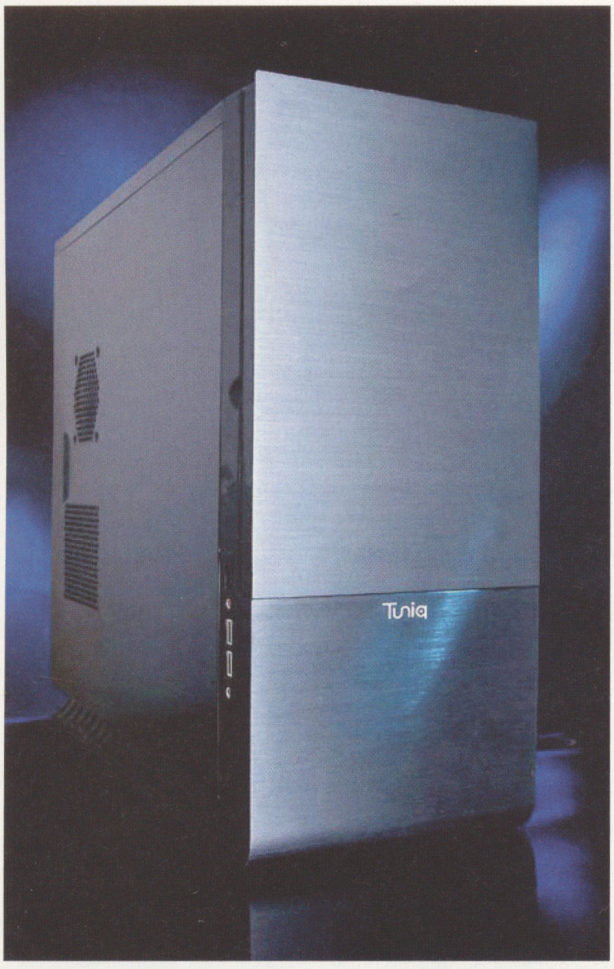
Вердикт:

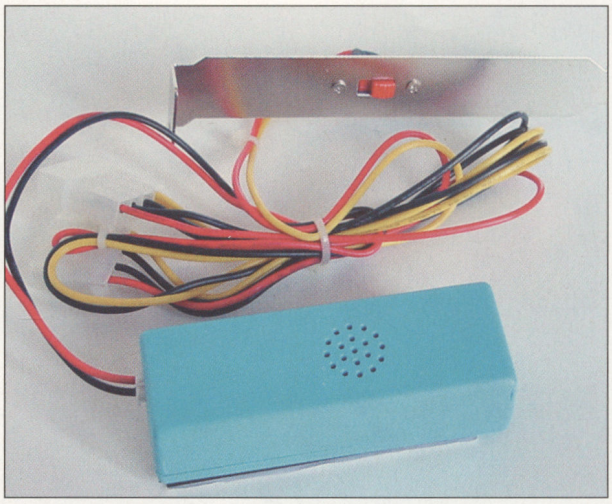
В целом интересная конструкция (пусть и не несущая никаких инноваций, но оригинальная и стильная) в своей реализации оказалась не слишком удачной - в первую очередь по причине тонкого металла. И если большинство просчетов в целом не особо критичны (кроме, разве что, расположения разъемов передней панели), то невысокая жесткость шасси и слабая шумоизоляция весьма сильно подрывают привлекательность этого корпуса для покупателя.

Tuniq 3

Форм-фактор: Midi-tower
Блок питания: приобретается отдельно
Охлаждение: 1 x 120 мм (на задней стенке), посадочное место под 1 x 120-мм вентилятор на передней стенке, посадочное место под 1 x 80-мм вентилятор на боковой стенке, фирменная внутренняя система охлаждения 3D Core-Fan с 2 x 120-мм вентиляторами в комплекте
Внешние отсеки: 5 x 5,25", 2 x 3,5"
Внутренние отсеки: 3 x 3,5"
Габариты: 430 x 200 x 451 мм
Выходы передней панели: наушники, микрофон, 2 x USB 2.0
Вес нетто: 11,2 кг
Цена: $100
Сайт производителя: *sunbeamtech.com*

То, что этот корпус слеплен из другого теста, очевидно еще до вскрытия упаковки: коробка с Tuniq 3 намного тяжелее, чем с Sunbeam Trio. Хотя состояние





Размещаемый внутри блок управления подсветкой

упаковки по затертости не сильно отличалось от рассмотренного выше продукта, ее содержимое до нас явно не использовалось. Стоит отметить, что обе коробки успели потерять пластиковые ручки для переноски - так что в случае покупки одного из рассматриваемых корпусов следует позаботиться о "рукоятке" из скотча.

Хотя Tuniq 3 не может похвастать хитромудрой "приборной панелью" и экстравагантным видом, но и заурядной его внешность тоже не назовешь. Внушительная передняя панель, целиком закрытая шершавыми алюминиевыми пластинами, кнопки и индикаторы, оригинально расположенные на верхней части открывающейся дверцы (как и у Trio, фиксирующейся магнитами), длинные пластиковые "рельсы" по низу корпуса со спрятанными в них лампами подсветки вместо привычных резиновых кругляшков создают весьма стильный и строгий облик.

Кстати, дверца, органы управления и разъемы передней панели на этой модели оптимизированы именно под размещение в нише справа от пользователя. Дверца открывается направо (в т.ч. и на углы более 90°), кнопки на верхнем ребре дверцы удобно нажимать именно при нижнем расположении корпуса (как и следить за неяркими, но хорошо заметными, индикаторами питания и активности HDD), а разъемы находятся слева.

Впрочем, без эксклюзивных особенностей не обошелся и этот корпус, но его фирменные отличия спрятаны внутри и в варианте с глухой боковой стенкой (как у нашего тестового экземпляра) при внешнем осмотре не видны. Оригинальным бонусом для Tuniq 3 является запатентованная система дополнительного внутреннего охлаждения 3D Core-Fan, представляющая собой вертикальную планку у внешней стенки корпуса с посадочными местами, на которых можно разместить до четырех 12-см вентиляторов (два вентилятора с защитными решетками включены в комплект поставки - а больше на практике вряд ли нужно). Верхний вентилятор размещен на рамке с изменяемым углом отклонения, фиксируемой болтами в одной из шести возможных позиций. Нижний вентилятор имеет лишь несколько фиксированных креплений под разными углами, зато его положение можно настроить по высоте.

Однако система 3D Core-Fan имеет, на наш взгляд, целый букет недостатков:

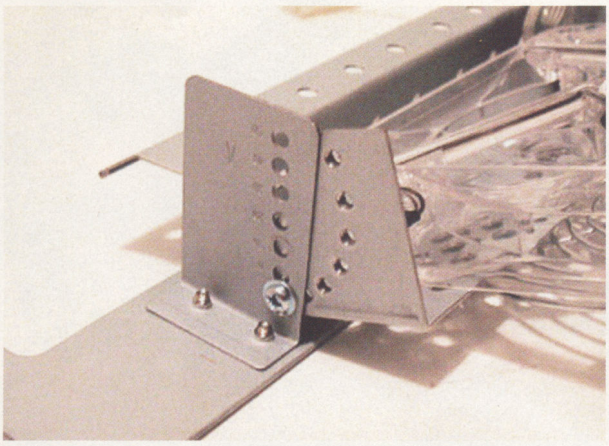
■ достаточно сложный монтаж: для перемещения планки вдоль корпуса нужно открутить, а потом закрутить снова, три винта, к двум из которых на дне корпуса трудно подобраться из-за пластиковых опорных "рельсов" (к счастью, их материал достаточно гибок, что все же позволяет, хоть и с трудом, дотянуться отверткой до винтов);

■ верхний вентилятор попадает точно в район скопления "лишних" проводов блока питания, что заметно снижает его эффективность (не говоря уже о том, что по причине отсутствия подвода к вентилятору свежего воздуха его КПД и без того не рекордный);

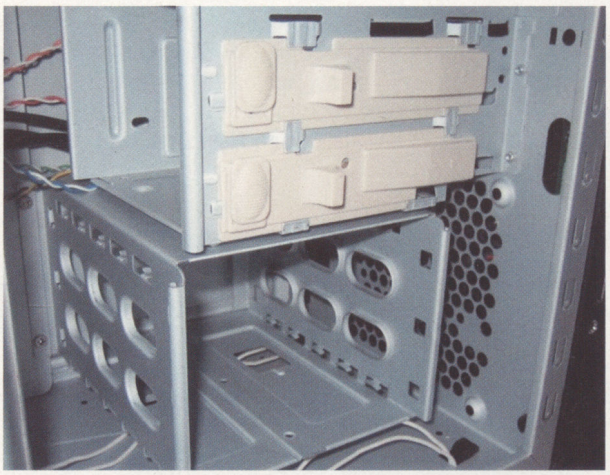
■ несмотря на обилие крепежных позиций для нижнего вентилятора, реально применимы лишь немногие из них. Одним вариантам установки мешают платы расширения, другим - отсутствие вентиляционных отверстий напротив возможного места установки. В итоге фактически доступным остается только крепление параллельно боковой стенке с некоторым диапазоном настройки по высоте - но тот же самый вентилятор сразу на боковой стенке явно был бы эффективнее (вентиляционная решетка на стенке меньше вентилятора по высоте, что очевидно уменьшает поток воздуха) и куда проще в установке.

Словом, мы бы предпочли банальную пару втягивающих 12-см вентиляторов на боковой стенке (еще лучше - один, но диаметром 20-25 см) без сомнительного удовольствия сложной настройки не слишком эффективного 3D Core-Fan. По графикам температур в конце статьи можно увидеть, что серьезное преимущество Tuniq 3 над Sunbeam Trio наблюдается лишь в качестве охлаждения винчестеров - которые в зону обдува 3D Core-Fan не попадают никоим образом.

Система охлаждения 3D Core-Fan



Установка положения верхнего вентилятора 3D Core-Fan



Фиксаторы внешних 3,5" устройств приходится использовать вслепую

Система быстрого крепления 3,5" и 5,25" устройств нам понравилась меньше, чем в Trio (за исключением простого и надежного крепления жестких дисков на салазках). Во-первых, защелки "побюджетному" размещены лишь с одной стороны, что не гарантирует плотной фиксации (претензий к креплению имеющих жесткие корпуса картридера и оптического привода не возникло, а вот более податливый блок управления Creative X-Fi болтался в неприлично широких пределах: его пришлось дополнительно фиксировать винтами с другой стороны). Во-вторых, сам процесс более сложен из-за необходимости стыковки практически вслепую отверстий устанавливаемых устройств и выдвигаемых при смещении планки фиксатора крепежных зубьев (если для 5,25" устройств отследить точное положение еще можно, то 3,5" устройства приходится ставить практически наугад). Если же промахнуться мимо крепежного отверстия, устройство зафиксировано не будет: при нажатии на его лицевую панель оно, хоть и с довольно большим усилием, станет сползать вглубь корпуса.

Зато фиксаторы плат расширения более удобны и не мешают установке дополнительных карт. По конструкции они схожи с креплениями на нашем "штатном" корпусе Cooler Master RC-690, но уступают последним прочностью пластика и отсутствием фиксации в открытом положении. Передние заглушки хоть и выламываемые, но при необходимости их можно закрепить обратно винтами.

Достоинства:

- ✓ строгий и стильный внешний вид;
- ✓ достаточно толстый металл;
- ✓ эффективное охлаждение жестких дисков;
- ✓ возможность установки "длинномерных" видеокарт без ущерба для числа винчестеров;
- ✓ наличие отключаемой подсветки в "рельсах" под корпусом.

Недостатки:

- ✓ малое число посадочных мест под жесткие диски;
- ✓ несовместимость крышки передней панели с деталями, выступающими более чем на 1 см (например, ручки управления фронтального блока Creative X-Fi Fatal1ty уже не позволяют закрыть крышку);
- ✓ отсутствие пылевых фильтров для втягивающих вентиляторов;
- ✓ отсутствие среди выходов передней панели порта IEEE-1394 (под него предусмотрено место в блоке разъемов, но на его месте стоит заглушка);
- ✓ относительно неудобная и не всегда эффективная система быстрой фиксации 5,25" и 3,5" устройств;
- ✓ неудобное крепление фирменной системы охлаждения 3D Core-Fan, невысокая эффективность ее работы;
- ✓ необходимость демонтажа корзины HDD для установки изначально отсутствующего переднего вентилятора.

Вердикт:

Весьма интересная, хоть и достаточно трудоемкая в сборке, модель корпуса с привлекательным дизайном, неплохим (хотя и без нужды переусложненным) охлаждением, достойной шумоизоляцией и вполне оправданной (даже с учетом реалий нашей розницы) ценой. Однако из доступных вариантов мы бы предпочли вариант с прозрачной стенкой: она позволяет установку 12-см вентилятора, при наличии которого желание мучиться с установкой и настройкой "3D-корефана" начисто отпадает.

Практическая часть

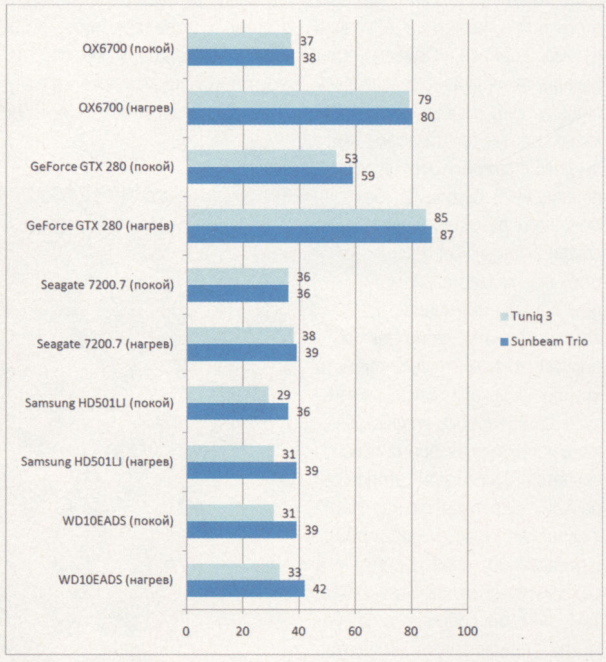
Тестирование качества охлаждения комплектующих в корпусе (процессор, видеокарта, жесткие диски в покое и под нагрузкой) мы осуществляли при помощи следующих утилит:

- CoreTemp 0.99.4 (контроль температуры CPU);
- S&M 1.9.1 (нагрев CPU тестом FPU);
- HD Tune (контроль температуры HDD и создание нагрузки на HDD полным сканированием диска на ошибки);
- RivaTuner 2.24 (контроль температуры GPU);
- клиент распределенных вычислений F@H для GPU NVIDIA (создание нагрузки на GPU).

Тестирование происходило в типичных условиях реального применения: системный блок в нише стола, регулятор кулера CPU на максимуме, но обороты определяет материнская плата в зависимости от температуры.

Система охлаждения обоих корпусов уже традиционно была дополнена втяжным 12-см вентилятором Fansis (1000 об/мин) - на сей раз занявшим место на передней панели.

Результаты - на сводном графике. НИМ



Температура компонентов системы в покое и под нагрузкой

С немалыми сложностями до нас все же добралась первая в мире видеокарта, чип которой выполнен по техпроцессу 40 нм - Radeon HD 4770. Причем, хотя продукция производителя тестируемой карты - компании XFX - нам уже хорошо знакома, этот экземпляр является первым дошедшим до нас продуктом ATI от этой фирмы.

Сороковой калибр

Текст: Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

XFX Radeon HD 4770

Чип: RV740
Техпроцесс: 40 нм
Частота чипа: 750 МГц
Универсальных шейдерных процессоров: 640
Текстурных блоков: 32
Блоков ROP: 16
Память: 512 Мб GDDR5
Эффективная частота памяти: 3200 МГц
Шина памяти: 128 бит
Выходы: 2 x DVI, TV-out
Дополнительное питание: PCI-E 6-pin
Поддержка стандартов: DirectX 10.1, OpenGL 2.0
Цена: $120
Сайт производителя: *www.xfxforce.com*

Коробка с видеокартой оформлена в старом добром фирменном стиле XFX, который в последние годы мы встречали нечасто. Отличительной особенностью этого стиля является X-образная форма коробки. Причем если раньше такая форма создавалась лишь за счет вырезов в паре боковых стенок, то сейчас мы имеем дело с самой что ни на есть полноценной буквой "X" без малейших упрощений. Выглядит такая коробка стильно, моментально привлекает внимание, но вот раскрывать ее не так уж и просто (точнее, трудно снимать внешнюю декоративную "обтяжку" - сама коробка вполне обычна, а непривычная форма обеспечивается "фальшивой" второй коробкой, закрепленной под углом к середине тары с видеокартой).

Собственно, пора перейти и к содержимому необычного бокса. Там, помимо собственно видеокарты, присутствуют аккуратно упакованные диск с драйвером, инструкции, набор переходников, мостик CrossFire и игра **Tom Clancy's HAWX**. Неплохой набор, особенно для недорогой карты.

На настоящий момент XFX выпускает две модели на основе Radeon HD 4770, отличающиеся системами охлаждения. Нам на тест достался вариант с кулером, основанным на конструкции "референса" от ATI, но отличающийся от него в сторону упрощения (отсутствуют тепловые трубки, а также металлическое ребро жесткости по краю видеокарты, объединенное с радиатором для чипов памяти).

Тем не менее, нельзя сказать, что такие упрощения сделали охлаждение неэффективным или чрезмерно шумным. В 2D карта практически не слышна, да и в 3D звук турбинного кулера становится слышимым (но не громким) на считанные секунды, после чего карта опять надолго "немеет". В покое температура карты по данным Catalyst Control Center составляет чуть выше 50°C. Температуру же под нагрузкой отследить пока не получилось из-за отсутствия поддержки Radeon HD 4770 в RivaTuner 2.24.

Единственное место, где могли негативно себя проявить упрощения системы охлаждения, - разгон. По вышеупомянутой причине (отсутствие поддержки карты в RivaTuner) нам пришлось ограничиться максимально допустимыми в CCC частотами: 830 МГц по чипу и 3400 МГц эффективной частоты памяти, которые карта взяла без малейшего напряжения. Но, судя по отзывам тестеров, имевших доступ к бета-версиям разгонных утилит, практически все испытанные карты дотянули до отметки 900 МГц по чипу и 4 ГГц - по эффективной частоте памяти. Так что наш скромный разгон раскрыл не более половины скрытого потенциала чипа, и мы не можем утверждать, что упрощения системы охлаждения не скажутся на оставшейся половине.

Конфигурация тестового стенда

- **Материнская плата: Gigabyte GA-X48-DS4**
- **Процессор: Intel Core 2 Extreme QX6700**
- **Кулер: Thermaltake MaxOrb**
- **Память: 2 x 2 Гб Patriot DDR2-800 (5-5-5-12)**
- **Жесткий диск: Western Digital WD10EADS (1000 Гб, SATA2, NCQ)**
- **Оптический привод: DVD-RW Lite-On LH-20A1L (SATA)**
- **Звуковая карта: Creative X-Fi Fatal1ty**
- **Корпус: Tuniq 3**
- **Блок питания: Chieftec CFT-850G-DF (Sapphire Radeon HD 4850 X2 2G)**
- **Операционная система: Windows Vista Ultimate x64 SP1**
- **Видеодрайвер: предрелизная версия ATI Catalyst от 16.04.2009 (настройки: "качество", CatalystAI - расширенные оптимизации)**

Референсная карта ATI (видны теплотрубки, ребро жесткости и радиатор на чипах памяти)

Практическая часть

В целях пущей наглядности результаты измерений производительности в нашем привычном наборе тестов 40-нм новинки ATI будут сравниваться с Sapphire Radeon HD 4870 TOXIC 1 Гб. Конечно, куда лучше подошел бы Radeon HD 4850: по уверениям ATI, именно его производительность наиболее близка к уровню быстродействия Radeon HD 4770. Или Radeon HD 4670: именно ему на смену идет первая 40-нм карта ATI. Однако тесты этих карт проводились нами весьма давно, и с тех пор у нас сменилась как часть тестовых приложений, так и методика тестирования (не говоря уж про многие смененные драйверы). Так что из протестированных относительно недавно видеокарт наиболее близка к свежему решению именно разогнанная версия Radeon HD 4870 от Sapphire. Но при сравнении результатов не стоит забывать, что цена этой видеокарты более чем вдвое превосходит стоимость последней разработки ATI даже в московской рознице.

3DMark Vantage

➤**Настройки:** прогон теста в каждом из четырех официальных пресетов: Entry, Performance, High и Extreme.

В синтетическом тесте от Futuremark позиции Radeon HD 4770 весьма сильны: результаты разогнанного недавнего флагмана ATI выше лишь на треть (а в самом легком режиме разница и того меньше). Посмотрим, сохранится ли такая ситуация в реальных приложениях.

"Морской охотник" (демо)

➤**Настройки:** максимальное качество, рендеринг DX10, разрешение 1024x768, 1280x1024, 1680x1050, 1920x1200 и 2560x1600 точек на установках по умолчанию и с совместным использованием полноэкранного сглаживания 4x и анизотропной фильтрации 16x.

Результаты в ненагруженных режимах (кроме самого высокого разрешения) подтверждают оптимистические предположения: разрыв между в два с половиной раза отличающимися по цене видеокартами минимален. Но с активированием сглаживания и анизотропной фильтрации сколь-либо играбельная частота смены кадров остается лишь в самом низком из тестовых разрешений.

Собственно, резкое падение производительности в тяжелых режимах этой игры вызвано малым объемом памяти: мы уже давно выяснили, что 512 Мб слишком мало для тяжелых настроек в высоких и даже средних разрешениях "Морского охотника". Но 1 Гб дорогой памяти GDDR5 для Radeon HD 4770 - непозволительная роскошь для ее ценовой ниши. Если судить по разнице в цене между версиями Radeon HD 4870 с 512 Мб и 1 Гб на борту (также оснащенные GDDR5), удвоение памяти для Radeon HD 4770 обойдется в $30-35 - что очень немало. Хотя ряд производителей и объявили о выпуске таких версий, мы сомневаемся, что они станут сильно популярными.

FarCry 2

➤**Настройки:** рендеринг DX10, качество Very High, разрешение 1024x768, 1280x1024, 1680x1050, 1920x1200 и 2560x1600 точек на установках по умолчанию и с совместным использованием полноэкранного сглаживания 4x и анизотропной фильтрации 16x. Встроенный тест производительности, сцена Ranch Long.

В этой игре ситуация для новинки явно хуже, чем в 3DMark Vantage: практически везде, кроме самого легкого (где отставание Radeon HD 4770 незначительно) и самого тяжелого (где он проигрывает просто разгромно) режимов, старый флагман ATI быстрее примерно в полтора раза.

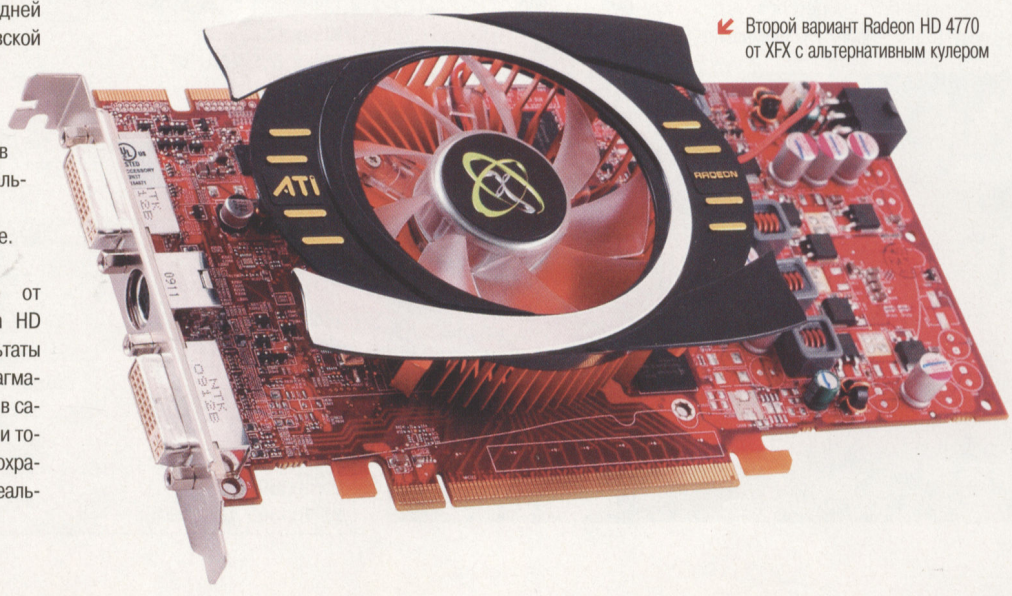
Crysis: Warhead

➤**Настройки:** качество High, рендеринг DX10, разрешение 1024x768, 1280x1024, 1680x1050, 1920x1200 и 2048x1536 точек на установках по умолчанию и с совместным использованием полноэкранного сглаживания 4x и анизотропной фильтрации 16x. Тестирование средствами утилиты SmartFPS.com (smartfps.com) версии 1.10.

Картина в "кризисном" адд-оне практически аналогична наблюдаемой в предыдущей игре - но на сей раз полуторакратное отставание наблюдается во всех режимах без исключений.

World in Conflict

➤**Настройки:** максимальное качество, рендеринг DX10, разрешение 1024x768, 1280x1024, 1680x1050, 1920x1200 и 2560x1600 точек на установках по умолчанию и с совместным использованием полноэкранного сглаживания 4x и анизотропной фильтрации 16x. Встроенный тест производительности.



Второй вариант Radeon HD 4770 от XFX с альтернативным кулером

В самой красивой RTS ситуация практически та же, что и в паре шутеров: примерно полуторакратное отставание во всех режимах, кроме самого тяжелого, - где недорогая новинка отстает просто безнадежно.

Отчасти в таком результате в этой тройке игр (особенно в тяжелых режимах), вероятно, виноват малый объем памяти. Да и без заводского разгона Radeon HD 4870 соотношение результатов было бы более благосклонным к новичку.

X3: Terran Conflict Rolling Demo

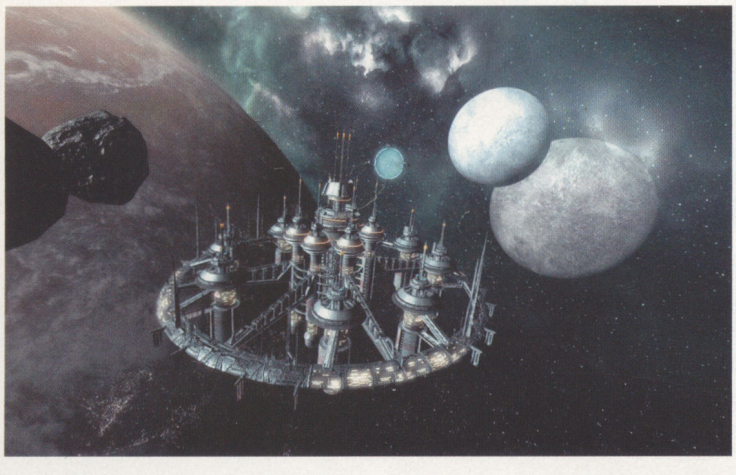
➤ **Настройки:** максимальное качество, разрешение 1024x768, 1280x1024, 1680x1050, 1920x1200 и 2560x1600 точек на установках по умолчанию и с совместным использованием полноэкранного сглаживания 4x и анизотропной фильтрации 16x. Встроенный тест производительности.

В этой сильно зависимой от центрального процессора игре результаты новинки минимально отличаются от намного более дорогой карты. За исключением самого высокого разрешения, преимущество Radeon HD 4870 TOXIC не выходит за рамки 15%.

Выводы

Radeon HD 4770 - несомненно успешный продукт в области видеокарт ценой около $100. Но, увы, для пользователей, - не дешевле $100, как это планировалось изначально. Планы выпустить Radeon HD 4770 по цене $99 в последний момент были скорректированы, и на момент релиза рекомендованная цена составила $109 (на этом фоне появление карты в отечественных магазинах по $120 выглядит нетипично: обычно наценка в начале продаж у нас куда выше).

В итоге новинка ATI уже не является абсолютным лидером производительности в бюджетном сегменте: несколько более быстрая (и пока что гораздо более распространенная в продаже) GeForce GTS 250 продается у нас по цене от $140, а более медленную GeForce 9800 GT уже можно найти и дешевле $100. НИМ



	XFX Radeon HD 4770	Radeon HD 4870 TOXIC 1 Гб
3DMark Vantage (DX10), баллы		
Entry	E15094	E19816
Performance	P6875	P8996
High	H4499	H6125
Extreme	X3036 (3311)	X4195
Демо "Морской охотник" (DX10), fps		
1024x768	33	40
1024x768 AA4x AF16x	27	30
1280x1024	33	40
1280x1024 AA4x AF16x	14	27
1680x1050	33	38
1680x1050 AA4x AF16x	10	26
1920x1200	33	37
1920x1200 AA4x AF16x	8	26
2560x1600	17	35
2560x1600 AA4x AF16x	6	16
Far Cry 2 (DX10), fps		
1024x768	52	60
1024x768 AA4x AF16x	43	59
1280x1024	42	60
1280x1024 AA4x AF16x	34	57
1680x1050	41	58
1680x1050 AA4x AF16x	34	52
1920x1200	40	58
1920x1200 AA4x AF16x	31	49
2560x1600	36	50
2560x1600 AA4x AF16x	15	34
Crysis: Warhead (DX10), fps		
1024x768	42	61
1024x768 AA4x AF16x	35	52
1280x1024	30	45
1280x1024 AA4x AF16x	25	38
1680x1050	25	38
1680x1050 AA4x AF16x	20	31
1920x1200	21	33
1920x1200 AA4x AF16x	18	28
2048x1536	16	24
2048x1536 AA4x AF16x	14	22
World in Conflict (DX10), fps		
1024x768	26	35
1024x768 AA4x AF16x	24	32
1280x1024	24	35
1280x1024 AA4x AF16x	23	31
1680x1050	24	35
1680x1050 AA4x AF16x	22	31
1920x1200	24	34
1920x1200 AA4x AF16x	20	31
2560x1600	22	32
2560x1600 AA4x AF16x	9	24
X3: Terran Conflict Rolling Demo (DX9), fps		
1024x768	58	66
1024x768 AA4x AF16x	57	65
1280x1024	56	65
1280x1024 AA4x AF16x	55	64
1680x1050	54	60
1680x1050 AA4x AF16x	53	60
1920x1200	53	61
1920x1200 AA4x AF16x	48	55
2560x1600	46	57
2560x1600 AA4x AF16x	38	50

Путеводитель по технике

Текст: Анатоль АЙЗЕН

МОБИ ГИК

Микроскоп USB Digital Microscope

В детстве мечтали стать крутым профессором вирусологии, но из вас получился только скучный пилот "Формулы 1"? Не расстраивайтесь, теперь с USB-микроскопом у вас есть шанс поймать детскую мечту за тентакли. Каждый майский жук, любое пятно кофе на рабочем столе готовы подарить вам радость научного открытия. Вы сможете получать на компьютере изображения (вплоть до 1280x1024) в двухсоткратном увеличении и даже снимать видео. Подумайте, какие это дает перспективы. Если вам удастся первым заснять новую версию гриппа - это не только мучительная смерть от новой болезни, но и миллион просмотров вашего видео на Youtube! Наша редакция с нетерпением ждет появления USB-телескопа и USB-адронного коллайдера.

Цена: 3500 руб.

Часы LED Binary

У этих часов нет стрелок, да и цифр в привычном понимании тоже (удивительно, как ремешок только уцелел). Два ряда светодиодов, помигивая, показывают время в двоичной системе исчисления. Четыре синих пятнышка сверху - это часы, шесть снизу - минуты. И если вдруг вы не забыли основы информатики, то без проблем определите, что на приведенной ниже фотографии "стрелки" замерли на 10:15. Утра или вечера - это вопрос отдельный.

Цена: 2500 руб.

Прибор ночного видения EyeClops

Как найти в темной комнате черную кошку, если она должна вам денег? Можно в неравном бою одолеть спецназовца армии США и отнять у него прибор ночного видения. Но что делать, если бойца спецназа нет под рукой? В этом случае мы рекомендуем вам заранее обзавестись бытовым прибором ночного видения. Мало того, что он позволяет (не без помощи пяти пальчиковых батареек) видеть в кромешной темноте на расстоянии до 4,5 метров. Так еще с ним вы вызовете жгучую зависть у любого поклонника **Splinter Cell**. Потому что выглядит это устройство точь-в-точь, как очки известного агента Сэма Фишера.

Цена: 3150 руб.

Мышь Microsoft SideWinder X3

На проводе мыши висит ярлычок с предупреждением, что ее ни в коем случае и ни при каких обстоятельствах нельзя подключать к компьютеру без предустановленных драйверов. Действуя в интересах науки, мы воткнули ее в первый попавшийся USB-порт, а она возьми да и заработай, наглядно продемонстрировав, что не осталось места сюрпризам в этой жизни. SideWinder X3 выполнена из обычной пластмассы без какого-либо дополнительного покрытия и, по-видимому, нацелена на бюджетный сегмент рынка, хотя по цене в $40 так сразу и не скажешь. На спине у мышки расположены в ряд три кнопочки. И если вы все-таки установите драйвер, то сможете при помощи них регулировать чувствительность от 200 до 2000 dpi.

Цена: 1200 руб.

Анализатор сигнала Wi-Spy Spectrum Analyzer

Мы уже рассказывали о замечательной футболке, узор на которой позволяет определить мощность Wi-Fi сигнала. Если в ближайшем бутике нет подходящих размеров, то вам поможет Wi-Spy Spectrum Analyzer. Небольшое устройство подключается к компьютеру по USB и анализирует все доступные источники беспроводного интернета. Поскольку Wi-Spy умеет подсчитывать не только мощность, но и уровень зашумленности Wi-Fi канала, то вам больше не придется ломать голову, почему при сильном сигнале закачка постоянно рвется.

Цена: 7000 руб.

USB-вредитель Phantom Keystroker V2

При помощи этого незамысловатого устройства вы достигните двух целей одновременно: испортите отношения с коллегой и сорвете работу в офисе. Phantom Keystroker всеми своими изгибами напоминает обычную флешку, но достаточно незаметно подключить ее к USB-порту ближайшего компьютера, как он проявит свою подлую сущность - начнет эмулировать нажатия клавиш, добавляя в печатаемый жертвой текст разные символы и произвольным образом сдвигая курсор. Остаток рабочего дня должен пройти весело.

Цена: 500 руб.

"Оно нам надо?" - говорит NaDa (один из игроков команды WeMade Fox)

Happy: "Поедем и выиграем турнир шутя!"

Новости киберспорта

Текст: Михаил "Lonely" Оренькин, Дмитрий "[7x]Craft" Мурко, Дмитрий "NUC.Rhje" Яскевич

WeMade Fox против OSL

Компания WeMade - разработчик MMORPG (**Legend of Mir 2**), а по совместительству - главный спонсор команды WeMade FOX - выдвинула необычный ультиматум телерадиовещательной компании OGN, после того как последняя заключила контракт с компанией-изготовителем алкогольных напитков. Так как, по мнению Wemade, основная масса болельщиков киберспорта еще не достигла совершеннолетия, фирма сочла такое сотрудничество неэтичным. В ультиматуме сказано, что если OGN не разорвет соглашение, то WeMade FOX прекращает любое сотрудничество с OGN.

WC3L доработались до финалов

На LAN-финалы Warcraft 3 Champions League пробились nGize, Wicked, Evil Geniuses и mouz. Заключительные кланвары 15 сезона прошли в Пекине 25-27 мая. В преддверии турнира по сети разлетелся слух, что "злые гении" (Happy, Grubby) могут отказаться от участия в финалах, поскольку на этот раз администрация лиги оплачивает лишь проживание в отеле, а средства на перелет до Китая командам придется изыскивать самостоятельно.

Оба игрока Evil Geniuses представляют Европу, и им просто невыгодно лететь за тридевять земель и бороться за скудный призовой фонд, не оправдывающий затрат на дорогу.

Однако престиж соревнования все-таки перевесил меркантильные соображения, и европейский дуэт подтвердил свое участие в турнире. Остальные команды не слишком обеспокоены подобными проблемами - все участники WC3L Finals, кроме испанца Lucifron'a, представляют Китай и Корею.

Подробный отчет о том, как прошел лан крупнейшей командной лиги по **Warcraft 3**, читайте в следующем номере.

Демозаписи с последних онлайновых кланваров WC3L вы найдете на диске.

KeSPa - игра по правилам

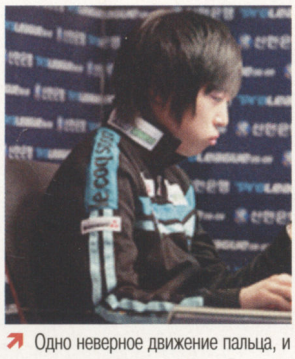
За всю историю киберспортивного **StarCraft:BW** насчитывается только 14 случаев дисквалификации игроков (или присуждения им технических поражений). Так случилось, что четыре из них пришлись на этот май. Из-за неосторожности, неосмотрительности и спешки пострадали KTF_Luxury, KTF_Sair и ACE.GoRush. Последний - дважды. Все инциденты произошли из-за неправильного (не предусмотренного регламентом) объявления игроком о поражении. Казалось, что нет ничего проще, чем написать в конце матча именно "GG", но, как показывает практика, именно эти две буквы оказались камнем преткновения для беспечных игроков.

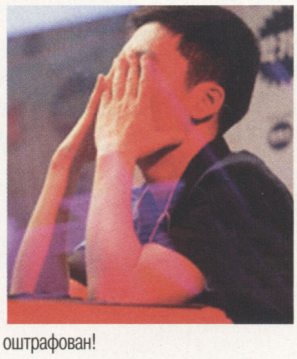
Онлайновая часть ладдерного сезона завершилась

Три недели прогеймеры штурмовали *battle.net*. Специальный ладдер для топовых варкрафтеров стал не просто местом для отличных тренировок: помимо этого, Blizzard приготовила шесть путевок на региональный финал для лучших из лучших. Игроки сражались днем и ночью без выходных и праздников (мы отнюдь не преувеличиваем - на некоторых эккаунтах за двадцать дней накопилось по 400-600 сыгранных матчей). Борьба шла до последних минут, и ходят слухи, что некоторые европейцы добыли квоты на финал нечестно, используя несовершенство системы начисления опыта в *battle.net*.

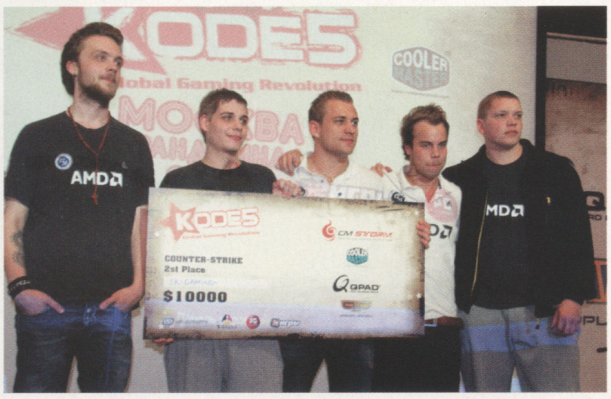
Тем не менее, Европу на локальных финалах представят Lucifron, Grubby, Demuslim, Thomasg, Vortix, Nightend, Happy и Sase. В азиатском регионе сразятся Remind, Winners, Soccer, Focus, Shy, Reign, Lyn и Check. Интересно, что корейским госу понадобилось гораздо меньше игр для попадания в топ - в среднем около трехсот.

Тройка призеров региональных отборочных получит солидные денежные призы (в прошлом году победителям доставалось по $5 тыс.), а также отправится на гранд-финал, который пройдет в рамках Blizzcon, где перспективы еще радужнее. Например, чемпион 2008 года Lyn увез в Корею $25 тыс.





Одно неверное движение пальца, и ты оштрафован!



SK Gaming снова в хорошей форме, однако через fnatic им пока перепрыгнуть не удалось

Революция в Москве

На состоявшийся 8-10 мая в Москве чемпионат мира по версии KODE5 съехались десятки сильнейших представителей мирового **Counter-Strike**. Турнир несколько омрачило изменение в регламенте: групповой раунд ушел за кулисы, а на сцену ворвался Single Elimination с посевом. Сей факт несколько озадачил некоторых зарубежных гостей: двадцатичасовой перелет ради 80 минут игры - не лучший расклад. Но на этом негативная энергия иссякла.

Флаги, барабаны и плакаты отечественного комьюнити были подготовлены для команды DTS, которая, помимо Украины, представляла и Россию, выиграв квоту в Москве буквально за 11 часов до начала турнира, не оставив камня на камне от Virtus.pro.

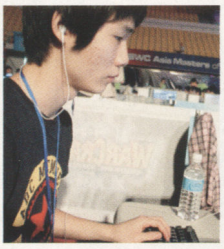
Жребий был неблагосклонен к представителям Днепропетровска, и уже в первом туре они встретились с будущим чемпионом турнира, набравшими феноменальный ход fnatic. Как итог - достойное поражение с разницей в несколько раундов и драгоценный опыт. Серебряную ступень пьедестала второй раз кряду застолбили за собой SK Gaming, а бронзу завоевала Wicked.

Демозаписи самых интересных игр, а также пару видеоинтервью вы найдете на диске.

По русской традиции, чек за первое место "Фнатики" обмыли

Гигантский Warcraft

Испанская организация Giants, отказавшаяся от пятерки отличных шведских игроков в **Counter-Strike**, не собирается уходить с киберспортивной сцены. На смену шутерному скваду пришла тройка варкрафтеров, в последнее время болтавшаяся на вольных хлебах без финансовой поддержки. Первыми "гигантами" стали финны Satiini и elfittaja, а чуть позже к европейцам присоединился азиатский гость Soccer. Интересно, что последний давал обещание не связываться с европейскими организациями после развала клана Wicked, за который он выступал в прошлом году. Но кушать хочется и прогеймерам, поэтому даже самые серьезные предрассудки мигрируют на второй план в условиях финансовой недостаточности.

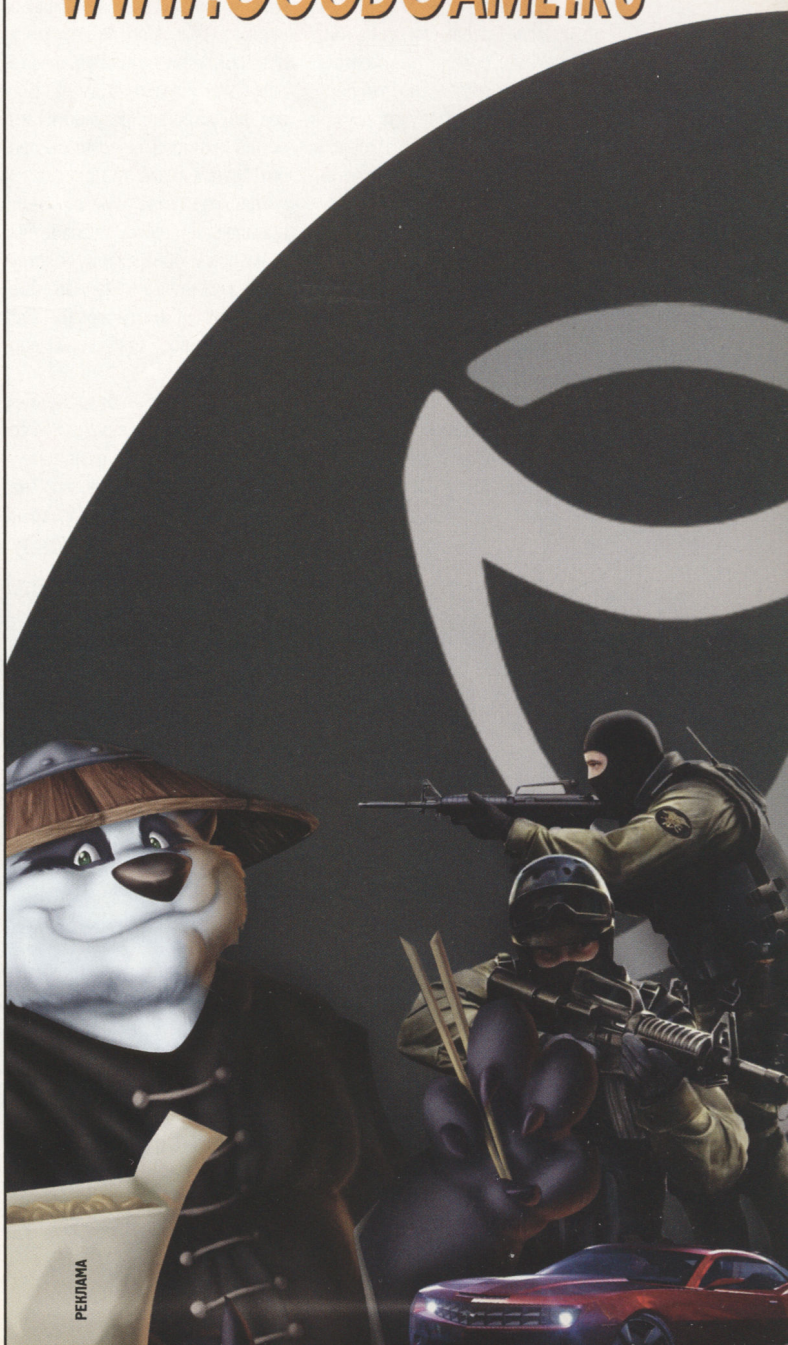


Soccer

Good Game

Все о компьютерном спорте:
- Свежие новости
- Эксклюзивные статьи и интервью
- Репортажи с крупных российских и международных турниров
- Радиотрансляции "Игровая волна"
- VOD'ы с комментариями и демки

WWW.GOODGAME.RU



РЕКЛАМА

Сами экс-мимовцы, памятуя о прошлых подвигах организации, пока не уверены в стабильности своего положения

Несмотря на прецедент, корейцы остались не в обиде

Совсем скоро начнется beta-тест StarCraft2

Компания Blizzard начала регистрацию добровольцев для участия в бета-тесте **StarCraft II**. На официальном сайте игры уже опубликована информация для желающих принять участие в этом знаменательном событии. Конкретные сроки, разумеется, не указаны, но известно, что первыми тестерами станут представители США, Канады, Австралии и Новой Зеландии. Далее протестировать долгожданный сингл смогут обитатели Азии и Европы.

Wicked снова в корне меняется

Есть на свете интересная мультигейминговая организация, которая покупает и увольняет самых разных игроков в рекордные сроки - имя ей Wicked eSports. В 2007 году немцы собрали неплохой **Warcraft**-состав, блиставший на WC3L, но затем прекратили поддержку стратегов и пропали с геймерских радаров. Вернулись они весной 2009-го, когда подобрали бездомных российских игроков из клана EYE. Пообещав им зарплаты и поездки на турниры, организаторы Wicked докупили в состав Hot'a и Tod'a. И все складывалось неплохо, только после двух месяцев сотрудничества варкрафтерам было указано на дверь. Боссов не устроили результаты команды, которой не удалось пробиться на финалы WC3L.

Недолго думая, Wicked бегло проглядели списки безработных геймеров и обнаружили бедствующих корейцев из Clan Go (бывшие fnatic), выступающих куда лучше наших, СНГ-шных варкрафтеров.

Замученные безденежьем Space, Focus и Shy с радостью согласились вступить в немецкую организацию. Неизвестно, насколько хватит запала Wicked на этот раз, но нелишним будет отметить, что, помимо вышеназванных госу, немцы также приобрели бывший сквад MYM по **Counter-Strike**.

Подобные покупки требуют немалых средств, и очень не хотелось бы, чтобы очередная партия геймеров осталась несолоно хлебавши. Нашим игрокам, к слову, зарплату за два месяца так и не заплатили.

Финал четырех на NPCL уже не за горами

Финал четырех очередного сезона Национальной профессиональной киберспортивной лиги по **Counter-Strike** с призовым фондом в миллион рублей неумолимо приближается. Заветные путевки в следующую стадию чемпионата уже получили подопечные Никиты Бокарева и Алексея Новгородцева - forZe и pinCho. Они в более чем уверенной манере заработали достаточное количество очков, чтобы настраиваться на полуфинальные встречи. На оставшиеся две путевки претендуют несколько команд, наиболее высокие шансы - у EYE Sports и Rush 3D.

Война и мир на DTS Cup'e

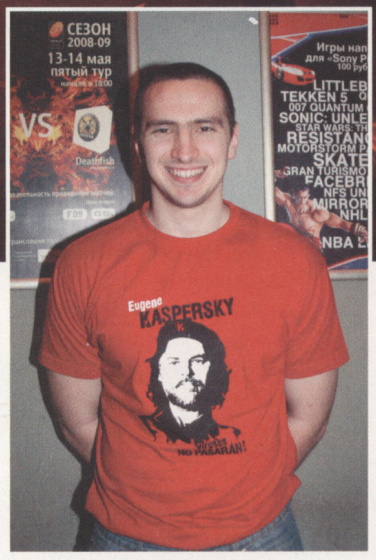
Турниры мирового класса на территории СНГ становятся реальностью. На этот в Днепропетровске собрались лучшие команды постсоветского пространства по **Counter-Strike**, а также приглашенные звезды: Wicked, WeMade Fox и Lemondogs. К всеобщему сожалению, некоторые мастера фрагодельного цеха возможности выиграть $26 тыс. предпочли выходной в своем насыщенном весеннем графике, но зрелищность турнира от этого не пострадала.

Откровенно провальное выступление российских команд, чудеса, вытворяемые Lemondogs, чемпионат мира по **DotA** по соседству - все это отошло на второй план после матча за выход в финал между украинским A-Gaming и корейцами WeMade FOX. Нетрезвые болельщики местного розлива всячески мешали соперникам соотечественников: подсказки и оскорбления лились рекой, что привело к результату, далекому от реальности. Азиатская команда подала апелляцию, по итогам которой в финал прошли корейцы; A-Gaming в итоге довольствовались лишь бронзой.

В финале Wicked подтвердили статус фаворита: опаздывая на самолет, многократные чемпионы мира выбрали агрессивный стиль игры, который оправдал себя. Прихватив чек на $13 000, "Викеды" рванули в путь и успели на рейс.

Демозаписи самых интересных игр вы найдете на диске. НИМ

Перед каждым матчем киберспортсмены прослушивают гимн России



Дмитрий "Dimaga" Филипчук

У вас никогда не было домашней зверушки, поэтому в StarCraft: Brood War вы решили восполнить этот пробел и играть за зергов. Однако эти инопланетные твари почему-то совершенно не поддаются дрессировке, разбегаются в разные стороны, норовят цапнуть за палец законного хозяина? На помощь придет профессионал из команды RoX.KIS, один из лучших зергов Европы, чемпион Украины 2008 года Дмитрий "Dimaga" Филипчук.

Начинаем мастер-класс

Текст: Дмитрий "Dimaga" Филипчук, nefanda

Самая главная сложность игры за зергов заключается в том, что юниты этой расы менее живучие и очень многочисленные. Нужно управлять ими так, чтобы каждая зверушка из вашего многочисленного войска отработала по-максимуму. Рассмотрим варианты противодействия разным противникам.

Зерг против террана

Стандартная стратегия от зерга и от террана: зерг ставит вторую базу после того, как построился 12-й рабочий. Сразу после экспанда закладываем спаунинг-пул. Заказываем еще троих рабочих и третью хэтчери. Ставим газилку, постоянно строим рабочих, апгрейдим хэтчери в лэйер. Затем строим спазр и, как только он будет готов, заказываем мутисков. Терран при этом играет через барак и потом ставит экспанд.

При этом нужно:

- постараться отвлечь внимание террана первыми зерлингами с апгрейдом на скорость (скорость заказывается сразу после лэйера, при этом строится вторая газилка);
- затем нужно надоедать противнику мутисками и в то же время строить четвертый хэтчери на экспанде с газилкой,
- делать люркеров, чтобы защитить третью базу;
- перейти в дефайлеров со свармом. При этом обязательно сделать все апгрейды на зерлингов (адреналин) и дефайлера. Заложить еще одну хэтчери на главной базе и занять четвертый экспанд. Именно в таком порядке, чтобы не копились деньги и вовремя производились войска;

Лучший корейский зерг JaeDong является автором большинства перечисленных ниже стратегий

- построить на четвертой базе газилку и перейти в ультрисков;
- теперь можно делать апгрейд оверлордам, в том числе дроп, после чего отправиться занимать пятый и шестой экспанды.

Ситуация 1.
Контроль мутисками

При стандартном развитии у вас должно вылететь сразу 9 мутисков (и еще два быть в заказе). При таком количестве можно начинать привлекать внимание террана. При этом нужно выманивать пехотинцев по одному или так, чтобы они стояли в линию. Стараться не воевать на открытой местности, используя ландшафт для прикрытия своего войска.

При этом следует использовать прием, который называется

Пока зерлинги отвлекают на себя мариносов, люркеры спокойно закапываются

Армии террана практически не видно из-за сварма

"стек". К одиннадцати муталискам добавляется один оверлорд, в результате чего образуется стек: юниты летают вместе, в одной куче, при этом их намного легче контролировать.

Ситуация 2.
Контроль связкой люркеров и зерлингов

Микроконтроль зерлингами заключается в том, чтобы правильно ими забежать и атаковать. Например, у вас пара люркеров и две группы (в группе 12 юнитов) зерлингов, а у врага только два медика и две группы мариносов. Нужно окружить зерлингами мариносов, а люркеров закопать.

Если атака носит более массовый характер, скажем, группой люркеров, тремя группами зерлингов и четырьмя скуржами на две группы мариносов, пять медиков, четыре танка и два весселя, главное - закопать люркеров около танков, зерлингами забежать с разных сторон, а скуржей послать на весселей.

Ситуация 3.
Контроль дефайлерами, зерлингами и люркерами

Главное в данной связке вовремя использовать сварм, так как если вы опоздаете даже на секунду, зерлинги будут убиты мариносами. Старайтесь использовать сварм заранее в то место, куда через секунду прибегут ваши войска. Самый эффективный сварм - на танки в осадном режиме или у противника на базе.

При этом можно использовать следующий прием: сначала выделить дефайлера, а потом добавить к нему в группу зерлингов (через Shift). Получается, что дефайлер в группе на первом плане, и сварм можно будет использовать сразу, щелкнув по его иконке. Если иконка дефайлера при атаке останется где-то в середине группы, то, когда зерлинги начнут погибать, по ней будет сложно попасть.

Ситуация 4.
Контроль ультралисками

Самая простая ситуация, однако и здесь есть тонкости. Нужно стараться отводить зараженных ультралисков, чтобы они не повреждали своих, а во время атаки отправлять их в эпицентр битвы, например, в группу мариносов и медиков.

Зерг против Протосса

На текущий момент все стратегии против протосса зависят от карт. В основном, это игра через гидралисков с возможным запиранием протосса (застройкой его санкенами, если позволяет карта), с дальнейшим переходом в зерлингов и апгрейженных ультралисков.

Ситуация 1.
Контроль Зерлингами

Допустим, у вас есть четыре зерлинга против одного зилота. Конечно, здесь зерлинги выиграют даже без микроконтроля, а вот если у вас три зерлинга, то можно и проиграть. В этой ситуации отводим поврежденного зерлинга из атаки (зилот может убить его с трех ударов, поэтому отводить юнита надо после двух), а, когда противник начнет бить другого, еще не поврежденного юнита, возвращаем отведенного зерлинга в битву. Если войско зилотов начнет отступление, его можно догонять и грызть на ходу, так как скорость передвижения у зерлингов выше, чем у зилотов. Только отправлять зерлингов в погоню нужно не через атаку, а через движение, а когда они будут уже рядом с противником, давать им приказ атаковать.

В более крупной схватке, например, с участием группы зилотов против трех-четырех групп зерлингов, самое главное - обежать противника с разных сторон, чтобы все юниты атаковали одновременно и наносили больше урона.

Ситуация 2.
Толпа Гидралисков

В ситуации, когда у вас три группы гидралисков против группы зилотов, двух архонов и двух темпларов, есть несколько вариантов противодействия:

- взять заранее шесть гидралисков и постараться убить ими двух темпларов до того, как кинут пси-шторм;
- если все-таки пси-шторм сделать успели, то от него нужно постараться увернуться, затем сконцентрировать огонь на архонах, а уже потом разбираться с зилотами.

Для того чтобы пси-шторм темпларов не настиг гидралисков, они должны все время находиться в движении

Ситуация 3.
Толпа гидралисков и муталисков

Если протосс строит много темпларов и готовится атаковать, нужно собрать девять муталисков (именно столько с одного залпа убьют темплара) и убивать темпларов по-одному. После этого можно нападать толпой гидралисков.

Ситуация 4.
Гидралиски и люркеры

Люркеров желательно закапывать в шахматном порядке, чтобы пси-шторм не смог попасть в двух или более юнитов сразу. Этот

Стэк муталисков: и как их тут девять штук уместилось?

Битва в самом разгаре. Половина войска Протосса находится под Свармом

прием особенно хорош для запирания протосса на его базе. Еще эффективнее он сработает в связке с санкенами.

Ситуация 5.
Зерлинги, ультралиски и дефайлер

Главное - окружить протосса и как можно раньше закинуть сварм на архонов или драгунов. После этого нужно скрыть свое войско в сварме, так как стреляющие юниты не наносят урон по тем, кто находится в облаке. Если у протосса есть риверы, то концентрировать атаку ультралисками нужно на них: эти юниты наносят большой урон и бьют сплэшем. Если у дефайлера есть чума, то в первую очередь ее нужно бросать именно на риверов, а уже потом на зилотов и драгунов. Для архонов это заклинание неэффективно, так как они прикрыты мощным щитом. Самая удачная чума - это та, которая кинута до начала сражения: постарайтесь взять одного дефайлера и одного зерлинга, послать зерлинга в разведку, а за ним сразу последует дефайлер с чумой.

Зерг против Зерга

Подобный матч требует предельной концентрации, так как буквально одна ошибка приведет к поражению, потому что вся партия построена на микроконтроле (зерлингов и муталисков со скуржами).

Ситуация 1.
Зерлинги против зерлингов

Здесь нужно особенно внимательно считать войска, как свои, так и противника. Таким образом, вы на 90% будете знать, когда лучший момент для нападения.

Если вы шестью зерлингами бежите к врагу и по дороге встречаете тоже шесть зерлингов, нужно первым ударить и стараться, чтобы ваши зерлинги были как можно ближе друг к другу. Для этого, завидев противника, нужно приостановиться, отбежать и построиться. В битве лучше отводить поврежденных юнитов так же, как это было описано в сражении с зилотом.

В ситуации, когда толпа зерлингов сражается с такой же толпой юнитов противника, выиграет тот, кто лучше выберет позицию. Нужно стараться расставить войска полукругом, чтобы зерлингам оппонента, находящимся сзади, было сложнее атаковать.

Ситуация 2.
Мутализки против мутализков

Данная партия сводится к одной битве, в которой победа будет за тем, у кого большее количество юнитов. При равном числе мутализков, выиграет тот, кто сможет правильно контролировать войска: следить за тем, чтобы все юниты атаковали одновременно одного вражеского, убивая их по очереди. Еще очень важно следить за тем, куда летит рикошет, то есть после того, как вы сконцентрировали огонь на одном Мутализке, следите, в кого будут отлетать снаряды: этот уже поврежденный юнит будет следующим, кого вы атакуете.

Если противник начинает отступать, его можно преследовать и одновременно стрелять. Для проведения этого приема, нужно делать движение вперед и очень быстро нажимать через атаку в землю (или правой кнопкой мышки щелкать на мутализка) и снова делать движение.

Выгодное построение зерлингов полукругом, нескольким юнитам врага приходится скучать в сторонке

Ситуация 3.
Мутализки против скуржей

Контроль мутализков требует отдельных тренировок на специальных картах. Главная хитрость - использование кнопки "Патрулирование" вместо кнопки "Атака", потому что мутализки реагируют на эту команду практически без задержки. Вы успеваете ударить и быстро отлететь в сторону. Такой прием называется "Hit and Run" и работает только на определенной дистанции, которую нужно научиться чувствовать. Также важно знать, что три мутализка убивают с залпа одного скуржа.

Есть разные варианты контроля через патруль. Я опишу тот, которым обычно пользуюсь: допустим, вы улетаете от скуржей. Самое главное - дистанция: если она достаточно большая, то можно смело развернуться, ударить и лететь дальше. На средней дистанции лучше всего использовать патруль. Его нужно нажимать перед носом у мутализков, при этом они будут разворачиваться, стрелять, а вы в этот момент уже прикажете им двигаться дальше. Близких дистанций нужно избегать: на них мутализки обречены.

Ситуация 4.
Мутализки и скуржы против мутализков и скуржей

И опять главное - все правильно расставить: ваши скуржы должны врезаться во вражеских мутализков, и при этом вы должны отстрелять всех вражеских скуржей с наименьшими потерями. Выиграет тот, кому это удастся лучше всего.

Также возможна ситуация, когда у одного мутализки и скуржы, а у другого только мутализки. Например, у вас только мутализки, тогда главное - умело использовать описанный выше прием "Hit and Run". Убив таким образом скуржей, можно будет переключить огонь на вражеских мутализков.

Если у вас мутализки и скуржи, а у противника только мутализки, нужно скуржами отвлекать его юнитов, а своими мутализками преследовать его и атаковать. Следует успеть нанести как можно больше урона до того, как он расправится с нашими скуржами. НИМ

Представляете мысли и чаяния верующих, совершающих паломничество на Святую землю? Примерно такой же набор эмоций российские киберспортсмены и журналисты захватили с собой, отправляясь в мекку электронного спорта - Южную Корею.

Приключения в раю киберспорта

Репортаж с ESWC Masters Asia 2009

Текст: nefanda

Очень хорошо, что ESWC Masters, который россияне собрались посетить, проходил не в сердце киберспортивного рая - Сеуле, а в небольшом провинциальном городке Чеонане. Давление значительности происходящего ощущалось здесь не так сильно, и настроиться на рабочий лад оказалось несложно.

Правда, с толку то и дело сбивала соответствующая родине киберспорта экзотика. Например, о том, что в городе проходит турнир, казалось, осведомлены все. Таксисты, прохожие на улицах или посетители ресторанчиков то и дело угадывали в нас киберспортсменов. А на концерт, посвященный открытию турнира, который проходил под открытым небом в дождливую погоду, явился ни много ни мало - весь город!

Все действо проходило в центральном спортивном комплексе города на специально отведенном для киберспортивных мероприятий крытом стадиончике, который мы нашли на карте комплекса под названием "Компьютерная зона".

Было непросто оправиться после натиска этих приятных сюрпризов, чтобы на следующий день принять участие в соревнованиях не с кем-нибудь, а с хозяевами поля - корейцами. Тем не менее, нашим киберспортсменам это почти удалось: в день старта турнира российские варкрафтеры Happy и Nicker, а также украинский старкрафтер White-Ra подарили немало приятных ощущений своим болельщикам. Самому неопытному из ребят фанаты простили выбывание из борьбы на ранней стадии, как только Никита появился на прямом видеостриме в качестве комментатора. А после того как любознательный Nicker привез для сообщества богатейшую коллекцию фотографий, запечатлевших корейские приключения команды, о неудачах игрока на турнире забыли и вовсе.

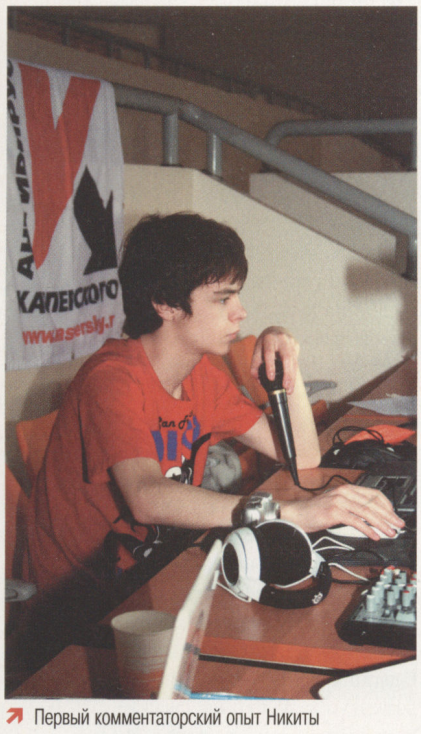
Подбирая определение тому, как прошел турнир для второго российского варкрафтера Happy, можно запутаться. С одной стороны, Дмитрий успешно миновал групповую стадию, а в первом туре плей-офф победил самого Moon'a, с другой - именно ему выпала доля остановить в групповой стадии выступление его соклановца Grubby. А в полуфиналах Happy ожидало три Орка - самая неудобная раса для Нежити.

Как итог, все три первых призовых места заняли именно представители орды, а Дмитрий довольствовался четвертой позицией.

Результаты:

1. **nGize.LucifroN - $10 тыс.**
2. **SK.Lyn - $4 тыс.**
3. **mouz.Fly100 - $1 тыс.**

За звание лучшего старкрафтера ESWC Masters сражались всего четыре игрока, причем одним из участников была корейская дива **StarCraft** TossGirl. Учитывая то, что Brood War - чуждая ESWC дисциплина, организаторы все-таки сделали поправку на колорит страны, в которой проходил турнир, и придали соревнованиям шоу-матчевый формат. На ивент прошли квалификации лучший игрок Европы (White-Ra), сильнейший американец (Idra), чемпион Азии (Super) и самая симпатичная корейская старкрафтерша (ведь всем известно, что даже средний корейский игрок даст фору лучшим геймерам остальных стран).



Первый комментаторский опыт Никиты

Победители матча ACE встретились с парочкой сумасшедших фанатов из России

Tossgirl букет взяла, а по поводу остального обещала подумать

Вопреки ожиданиям, девушке удалось выиграть только одну баталию против китайца, а американский игрок и Алексей Крупник боролись в финале за чемпионство. И несмотря на то, что в полуфинале White-Ra уже побеждал Idra, финальная битва нашему игроку не удалась. "Видимо, это был его день", - прокомментировал результат поединка Алексей.

Результаты:

1. **IdrA - $5 тыс.**
2. **ESC.White-Ra - $3 тыс.**
3. **STX.TossGirl - $1 тыс.**

Турнир по **Counter-Strike** проходил, когда почти все игры в других дисциплинах уже закончились, и привлек, как ни странно, наибольшее количество зрителей.

Из основных фаворитов турнира групповую стадию не прошли только Wicked (они же - чемпионы ESWC 2008 команда MYM). Остальные гранды мирового **Counter-Strike** благополучно оказались в плей-офф, который представлял собой сетку Single Elimination.

Болельщики сразу ощутили жестокость данной соревновательной системы: в первом же туре встретились два главных претендента на чемпионство mtw.dk и fnatic. Ребята провели матч, достойный не только финала данного мероприятия, но и звания лучшей игры за последние три года. Обязательно посмотрите это невероятное сражение, демозапись которого есть у нас на диске.

На овертаймах, благодаря невероятной меткости и резвости новичка команды GeT_RiGhT'a, fnatic прошли далее, выбив из соревнований главного оппонента. Остальные противники были не так страшны, в их числе и второй финалист - SK Gaming (команда, которая когда-то изгнала молодого GeT_RiGhT'a из своего состава).

Несмотря на поражение, более яркими в финальном матче выглядели именно SK: в то время как весь коллектив уже через несколько секунд после респауна смотрел в пустой монитор, Walle в одиночку громил команду противника и несколько раз вытаскивал безнадежные раунды. Видеозапись второй, самой напряженной игры, с комментарием Bruce вы найдете на диске.

На пресс-конференции White-Ra отвечал за двоих

Результаты:

1. **fnatic - $20 тыс.**
2. **SK Gaming- $7 тыс.**
3. **mousesports - $3 тыс.**

По окончании турнира осталось несколько сотен фотографий, несколько часов видеоматериалов и три дня на посещение столицы родины киберспорта. Конечно же, самыми главными достопримечательностями для нас оказались корейские лиги, поэтому первый день в Сеуле прошел на матче Proleague WeMadeFoX против Air Force Ace, а затем и на одиночной OSL.

Между прочим...

Кабинку каждого прогеймера организаторы лиги украсили вот такими девочками

В зале, где снимался этот игровой день, все было продумано до мелочей. Например, перед каждой игрой меняли компьютер. Потом мы узнали, что это происходит в связи с тем, что каждый игрок делает настройки в специальной комнате, и ему не нужно заморачиваться с ними на сцене.

По бокам стояли столы, за которыми сидели прогеймеры: с одной стороны - одна команда, с другой - вторая. В каждый стол был встроен монитор, чтобы игроки могли следить за матчем. На стене около прогеймеров висели панели, на них выводилась игра с видом от первого лица. В центре, над ведущими разместился монитор, на который транслировалась игра от лица обсервера. Рекламы в зале не было: только логотип пролиги и названия команд. В общем, все было гениально и просто.

Российских гостей с плакатами, на которых были написаны всякие фразы на русском, сразу заметили в рядах зрителей и показали по трансляции. Дикторов лиги это очень позабавило, они даже пытались распознать, что там может быть написано. Под занавес мы сжалились над корейскими комментаторами и сделали надпись на английском - "Leta! Let's go to Russia with us!" Корейский чемпион, впрочем, никуда с нами не поехал.

На диске вы найдете богатый демоматериал по всем дисциплинам турнира, несколько видеоинтервью и запись прямых видеотрансляций. НИМ

На великом, могучем

ОБЗОР РОССИЙСКИХ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Вступительное слово

Ведущий рубрики:
Андрей КОВАЛЕВ

Уже было набравшая силу весна вдруг вспомнила о том, что на дворе вроде как кризис, а индустрия компьютерных развлечений согласно предсказаниям погрузилась наконец во мглу, и встретила очередную КРИ с небольшой "прохладцей".

Выставка съежилась в этом году до размеров фойе гостиницы "Космос", а средний закуток экспонентов по площади представлял собой примерно маленькую комнату в типовой квартире хрущевских времен - девять квадратных метров. Да и само количество тех, кто решился в эти непростые времена выставиться со своими наработками, заметно поуменьшилось.

Ярмарка проектов, где молодые разработчики традиционно пытаются заманить в свои сети привередливых издателей, в этом году практически лишилась былых амбиций и разнообразия в жанрах. Видимо, кто-то пустил слух, что MMO - это круто, и практически все начинающие дарования попытались в едином порыве вспрыгнуть на подножку последнего уходящего трамвая, предлагая собственные версии браузерной или клиентской игры вмногером на просторах глобальной паутины.

Но нам, конечно же, интересно, кто, по мнению жюри КРИ 2009, стал локализатором года. А учитывая, что в этот раз соперники на ринг вышли весьма достойные - "1С", "Бука" и snowball.ru, - следить за схваткой титанов было особенно интересно. Напомню, что за прошедший год вышеозначенные компании порадовали нас такими проектами, как **Brothers in Arms: Hell's Highway**, **Demigod**, **GTA IV**, **Fallout 3**, **FarCry 2**, **Mass Effect**, **Dawn of War 2**, так что нам было что вспомнить и с чем сравнить. Тем не менее, даже я, зная непредсказуемость решений высокочтимого жюри, не рискнул предсказать, кто же на сей раз станет победителем. А им в итоге оказалась компания "Бука", один из "золотых спонсоров" конференции. Что ж, похоже, мне досталась достойная смена (два года назад, на КРИ 2007, я сам выходил на сцену от "Буки", чтобы принять эту награду). От всей души поздравляю победителей и желаю не унывать тем, кто в этом году не получил вожделенный приз, - удача обязательно улыбнется вам в будущем!

- Слышал, слышал. Даже видел!

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

- Жанр **Action**
- Разработчик **Starbreeze Studios**
- Издатель в России **Акелла**
- Название в России **Хроники Риддика: Assault on Dark Athena**
- Рецензия **Навигатор №145**

РЕЙТИНГ ИГРЫ 7.9

Обновленные **"Хроники Риддика"** появились в России сразу в трех вариантах: оригинальный **Хроники Риддика: Escape from Butchers Bay** 2004 года, новый **Хроники Риддика: Assault on Dark Athena** и "золотое издание", в котором игры объединили. Его и рассмотрим.

Первое и почти единственное разочарование локализации - отсутствие озвучки. Уж не знаем, по какой причине, но с отечественными голосами не сложилось ни у **"Бухты Мясника"**, ни у **"Темной Афины"**. Что, впрочем, любителям оригинальной иноземной речи только руку. Да и родной "рокочущий" голос виндизелевского Риддика будет приятно послушать всем - даже тем, кто аглицкого не разумеет.

Что касается текстов, то тут получился небольшой сюрприз. Субтитры в обоих **"Риддиках"** просто ОГРОМНЫЕ. Аршинные буквы, выскакивающие из засады, как только кто-то из героев открывает рот, поначалу даже немного пугают. Но почти сразу к крупным габаритам привыкаешь: фразы у героев в основном небольшие, вверх текст, слава богам, не проматывается. А уж читать его, благодаря размерам букв, получается легко и быстро. Так что успеваешь не только фразы в нижней части экрана осилить, но и на происходящее посмотреть, и мимику персонажей в разговорах оценить.

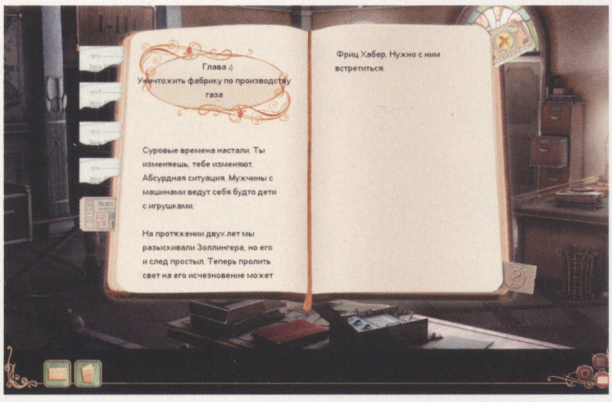
Сам перевод выполнен очень даже неплохо. Живых оборотов хватает, периодически встречающийся мат либо полностью переделан в более мягкие словесные конструкции, либо снабжен приемлемым литературным аналогом. Если знаете английский, то коробить от несовпадений услышанного и параллельно прочитанного в субтитрах не будет - все довольно близко по смыслу. За все прохождение встретилась лишь пара промашек и опечаток, для сюжета не существенных (например, у одной фразы в английском варианте время было будущее, в русском же оказалось прошедшее, и т.п.).

И еще одна небольшая ложка дегтя в ведре локализации - внутриигровые надписи на стенах и прочей архитектуре уровней. Они, как и голоса, переведены не были. Поэтому без знания английского иногда сложно следовать полученным от персонажей указаниям. Допустим, отправляют тебя в "Жилой отсек" - и иди-броди по местности, ищи заветную дверку методом тыка. Потому что огромная надпись Rebirth над ней тебе все равно ничего не скажет.

Несмотря на упомянутые недочеты, локализация у "Акеллы" получилась достойная. Вот только непонятно, почему отдельные версии с **"Бухтой Мясника"** и **"Темной Афиной"** получили рейтинг по 18+, а GOLD - всего 16+. Ведь и там, и там кровушку Риддик льет постоянно и со вкусом.

Андрей ЩУР НИМ

Если свойства брони указаны верно, то, в общем-то, все равно, как она называется



Одна из помарок - текст вылезает за отведенные ему рамки

Demigod

- Жанр **RTS**
- Разработчик **Gas Powered Games**
- Издатель в России **1С, Snowball**
- Название в России **Demigod: Битвы богов**
- Рецензия **Навигатор №145**

РЕЙТИНГ ИГРЫ 7.9

Установив коробочную версию 1.00.0105 и обнаружив кириллицу только во вложенном буклете, не пугайтесь. Для того чтобы игра заговорила на великом и могучем, следует сходить на сайт Snowball, качнуть патч 1.00.055 (всего-то 8 Мб), поставить его и наслаждаться прелестями локализации. Правда, русской версии руководства пользователя эта заплатка не содержит, но кое-какую информацию об игре можно почерпнуть на сайте у "снежков".

Что касается самого перевода, то выполнен он аккуратно, дотошно и без явных промахов. Да и где там промахиваться, когда подавляющее большинство текстов - это описания предметов и навыков длиной по двадцать-тридцать слов, наполовину состоящие из "+ 200 к тому" и "- 300 от этого"? Впрочем, и единственная текстовая часть, потребовавшая от локализаторов наличия некоего творческого начала, - буклет с биографиями полубогов и краткой предысторией турнира - выполнена очень и очень достойно. Возможно, только в паре-тройке мест повествование грешит излишней вычурностью фраз. А вот где пафоса с избытком, так это в озвучке. Сообщения об игровых событиях и реплики полубогов произносятся слишком часто для того, чтобы их можно было озвучивать с такой невероятной экспрессией. Минут через пять все эти "Арррмагедон!!!" и "СМЕРТЬ ВСЕМУ!!!" начинают давить на мозг, и звук приходится отключать. В остальном же все очень прилично, внятно и без лишних выкрутасов.

Гнэл УНАНЯН НИМ

Mata Hari

- Жанр **Adventure**
- Разработчик **Cranberry Production**
- Издатель в России **Акелла**
- Название в России **Mata Hari: Шпионка-соблазнительница**
- Рецензия **Навигатор №144**

РЕЙТИНГ ИГРЫ 6.9

Разобравшись в прошлом номере с тем, как главная героиня адвентюры **Mata Hari** выглядит, шпионит, танцует и соблазняет, теперь осталось прояснить последний момент - насколько хорошо она разговаривает по-русски. И надо признать, в этом отношении претензий ни к ней, ни к ее партнерам по квестовому ансамблю предъявить не получится. Голоса актеров и по тембру, и по интонациям на удивление хорошо вписываются в стилистику игры, ни на секунду не заставляя жалеть о знакомстве с российской локализацией.

Увы, немного подкачал перевод, выполненный местами с какой-то топорной небрежностью. К примеру, в железнодорожной кассе Мата произносит фразу "Мне нужен билет в", а дальше следует выбор пункта назначения - Берлин, Мадрид, и т.д., однако где-то после трети игры в этом списке появляются и поезда - например, "Парижский экспресс". В последнем случае фраза в полном виде, получается, звучит следующим образом: "Мне нужен билет в "Парижский экспресс". Нелепо, да? Этой ошибки можно было легко избежать, если бы из первой части предложения убрали предлог - "Мне нужен билет", переместив его к вариантам ответа - "в Берлин", "на "Парижский экспресс".

Кроме того, вызывают некоторое недоумение фразы, типа "Найти два хвалебных отзыва". Отзывы - не мусор, на дороге не валяются, их скорее надо "получить" или "заслужить". Встречаются в игре и некоторые другие, совсем уж мелкие недочеты, заострять внимание на которых, если и стоит, то только при полной непогрешимости локализации во всем остальном.

Александр ВАСНЕВ НИМ

Даже если отключить звук и читать субтитры, все равно краем глаза замечаешь ужасное качество моделей

Still Life 2

- Жанр **Adventure**
- Разработчик **GameCo Studios**
- Издатель в России **Акелла**
- Название в России **Still Life 2**
- Рецензия **Навигатор №145**

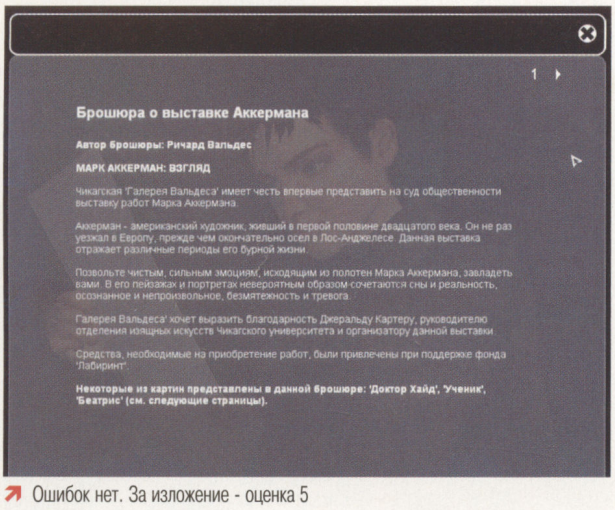
РЕЙТИНГ ИГРЫ 6.2

Будем говорить откровенно: выпустив продолжение своей успешной адвентюры **Still Life**, компания Microids села в лужу. Сиквел оказался на голову слабее предшественника, причем это касается практически всех элементов игры, будь то графика, музыка или атмосфера. Исключение составляет лишь сюжет: добраться до финала этой захватывающей истории действительно хочется.

Что немаловажно, ознакомиться с новыми приключениями агента Виктории Макферсон нашим соотечественникам удалось раньше, чем европейцам или американцам. При этом во время прохождения не складывается ощущение, что для отечественного рынка игра собиралась второпях. Актеров для озвучки подобрали на удивление удачно, особенно это касается голоса главного антагониста - "Палача Восточного побережья". Остальные отыгрывают свои роли на твердую четверку, иногда, правда, с минусом. Ну не чувствуется порой в интонациях волнения, страха и прочих эмоций, которые должны звучать у человека, спасающегося от убийцы.

Шрифты на оригинальные не похожи абсолютно. Приятно выглядящие наклонные буквы были заменены локализаторами на нечто, напоминающее Arial. Недоработка. Как, впрочем, и вся игра в целом. Правда, в этом уже переводчики не виноваты.

Юрий ПЛЕШАКОВ НИМ



Ошибок нет. За изложение - оценка 5

Какая отвратительная рожа. Да и рамка - так себе

Velvet Assassin

- Жанр **Stealth Action**
- Разработчик **Replay Studios**
- Издатель в России **ND Games**
- Название в России **Velvet Assassin**
- Рецензия **Навигатор №145**

РЕЙТИНГ ИГРЫ 6.7

Основная проблема русской версии **Velvet Assassin**, с которой могли бы столкнуться наши локализаторы, - озвучка главной героини. И даже не потому, что, по большому счету, озвучивать в игре больше некого. Голос Виолетты в оригинале подобран очень удачно. Это сложно описать словами, но рассказы диверсантки между миссиями (и во время них) очень гармонично дополняют атмосферу игры. В русской версии актрису подобрали тоже удачно.

Для сохранения атмосферы (и денег) при переводе немецкой и французской речи, локализаторы ограничились субтитрами. Что очень здорово, учитывая читабельный шрифт и адекватность текста по сравнению с оригинальными субтитрами.

Впрочем, совсем уж без проблем, конечно же, не обошлось. С написанием фамилии настоящей Виолетты у наших локализаторов вышел небольшой конфуз. На задней стороне коробки с игрой упоминается "агент британской разведки Виолетта Жабо". Что есть неправильно. Согласно историческим документам мужем Виолетты был Этьен Сабо (Szabo), француз с венгерским корнями. Если мы обратимся к справочнику "Иностранных фамилий и личных имен" (автор - Р.А. Лидин) и познакомимся с правилами транскрипции венгерских фамилий в русском языке, то узнаем, что буквосочетание "sz" в русском переводе читается как "с". Например, венгерская фамилия Koszta у нас звучит как Коста, но не как Кожта, а Szasz - это Сас, а не Жаж.

Владимир ПУГАНОВ НИМ

- Так, где они заначку прячут?

Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness, Episode One

- Жанр **RPG**
- Разработчик **Hothead Games, Penny Arcade**
- Издатель в России **1С**
- Название в России **Над пропастью во тьме. Часть 1**
- Рецензия **Навигатор №134**

РЕЙТИНГ ИГРЫ **6.7**

Нужно обладать поистине безграничной фантазией, чтобы находить все новые темы для комиксов, публикуемые последние десять лет на страницах сайта *www.penny-arcade.com*. Тем не менее, Джерри Холкинсу и Майку Краулику это как-то удается. И даже остается время на что-то помимо. Скажем, на компьютерные игры. Вон вышло уже целых два игровых эпизода о похождениях Джонатана Гэбриэла и Тихо Эразма Браге, основателей агентства "Потрясающие события". И первый из них добрался, наконец, до русскоязычного игрока.

Приоткроем потихоньку дверь, так, чтобы не побеспокоить невзначай двух отважных борцов с неведомым, и посмотрим, что творится в их российском офисе. Надо отметить, локализация пошла игре на пользу. По крайней мере, ироничный голос за кадром, комментирующий происходящее, на наш взгляд, звучит куда органичнее, чем в английской версии. Определенно, Вадим Максимов - это хорошая находка локализаторов. Да и давненько его не было слышно в играх. Все хорошо и в части описаний всевозможных предметов, личных дел героев и их противников. И даже вступительные стихи переведены очень и очень достойно.

А вот в том, что касается шрифтов, русская версия несколько проигрывает оригиналу. Там, где были использованы фигурные, несколько неровные буквы, подчеркивающие общую комиксовость проекта, наши локализаторы обошлись шрифтами попроще. Впрочем, эта проблема характерна для большинства локализаций, и корни ее частично уходят в стоимость лицензии на каждое начертание использованного в игре шрифта. К слову, в данном случае общая стилистика от этой, вероятно, вынужденной замены не пострадала.

А еще немного неудобно читать перевод подсказок по ведению боя в обучающей миссии не во всплывающих окошках, как в английской версии, а в строке, всплывающей в верхней части экрана. По какой-то неведомой нам и локализаторам причине разработчики напрочь отказались менять эти тексты на русские. Пусть им будет стыдно, мы же дружно посетуем по поводу их безалаберности.

Андрей КОВАЛЕВ НИМ

Прямая речь

Наталия Дубровская, локализатор, руководитель компании Lazy Games.

Навигатор игрового мира: Как люди становятся локализаторами? Через что нужно пройти, чтобы захотелось самому начать переводить игры?

Наталья Дубровская: Достаточно искренне их любить и иметь пристрастие к работе со словом вообще и к переводам в частности. Тогда это желание возникнет само собой - во всяком случае, так было со мной.

НИМ: В чем секрет успеха локализаторской студии?

НД: Увы, прежде всего - хорошие связи в индустрии. Затем - достаточно крепкое качество. К счастью, сейчас безрукий урод не получит заказов, даже если он - родная бабушка начальника отдела локализаций. И все же команда с достаточно средним уровнем, но хорошими связями (или каким-то общими интересами) с издателем получит заказ с гораздо большей вероятностью, чем по-настоящему интересные люди "из ниоткуда". На моих глазах погибло несколько молодых команд с большим потенциалом - они просто оказались никому не нужны.

НИМ: Некоторые локализаторы свято верят, что граблей не существует. Но мы-то знаем, что это не так. Как много сих предметов сельхозинвентаря пришлось преодолеть, чтобы достичь сегодняшнего уровня?

НД: Ну, это тема для отдельной большой статьи! Если в самых общих чертах: самые ужасные грабли, которых не минует никто, - впасть в прелесть самолюбования, освоив самые азы своего дела. Почти все переживают период эйфории, когда кажется, что им все доступно, и они делают все лучше всех, и в это время и совершаются самые ужасные ляпы. Это несколько отрезвляет, и люди начинают нормально учиться.

НИМ: Некоторыми незамутненными фанатами почему-то считается, что лучший перевод - это подстрочник. А нам кажется, что подстрочник - он от малого словарного запаса. Итак, толмач, копирующий в своей работе машинные переводчики, - это друг или враг игрока?

НД: Подстрочник, по большому счету, - это вообще не перевод. Он не передает не только духа оригинального текста, но и смысла, это иллюзия для бедных. "Дождь идет собаками и кошками" - менее точный перевод, чем "льет как из ведра".

НИМ: Часто ли приходится менять что-то на лету, скажем, на записи озвучки к проекту? Что надо делать, чтобы этого избежать, и стоит ли вообще этого избегать?

НД: Часто. Но это абсолютно нормальное явление: озвучка - точно такой же творческий процесс, как перевод или художественная ре-

дактура. Текст неизбежно меняется по ходу озвучания - самим режиссером дубляжа, актером, звукорежиссером - и в подавляющем большинстве случаев меняется к лучшему.

НИМ: Есть ли любимчики среди актеров озвучания, которые кочуют из проекта в проект? Что нужно делать, чтобы не вызывать у игрока чувства дежавю?

НД: Есть. Не вижу в этом ничего дурного. Новые голоса искать необходимо, но отказываться от работы с любимым профи из-за того, что его "слишком много" - глупость. Давайте перестанем снимать в кино Бреда Питта, потому что он "везде". Кроме того, если по-настоящему заинтересовать хорошего актера, он, даже работая своим "обычным" голосом, сыграет так, что никакого дежавю у игрока не будет. В самом ужасном случае будет радость узнавания.

НИМ: Ваша студия не ограничивается только локализациями, но и сама создает игры, достаточно вспомнить "Трех маленьких белых мышек". Что вам нравится больше - разработка своего проекта с нуля или адаптация уже готовой игры для российской аудитории?

НД: Это совершенно разные вещи. Что вам больше нравится - купаться в море или красный цвет? Могу только сказать, что локализации для меня и нашей команды - уже давно не способ заработать деньжат на свой собственный проект, а любимая, интересная, требующая полной отдачи работа. Мы не бросим локализации даже в том случае, если они перестанут быть для нас ощутимым источником дохода. Хотя, конечно, будем куда капризнее в выборе проектов.

НИМ: Как часто приходится переводить игры не с английского, а с других языков?

НД: Самый частый "неанглийский" язык - немецкий. Еще переводить приходилось с французского, испанского, польского. Хочется отметить, что частенько разработчики сами переводят свои игры на английский, и так, что лучше бы они этого не делали. Проще найти хорошего переводчика с любого зулу, чем разобрать ту псевдоанглийскую ахинею, которую нам нередко подсовывают под видом English Localization Kit.

НИМ: Любимый проект, проект мечты, даже проект всей жизни локализатора Наталии Дубровской?

НД: Я бесконечно много лет хочу перевести и озвучить **Blackstone Chronicles**. Если бы я не была лицом официальным, я бы давно сделала это "для себя" (даже на озвучку потратилась бы). Увы, если я это сделаю, получится, что я игру "спиратила"! Я не могу так подставлять свою компанию и людей, с которыми сотрудничаю.

НИМ: Ты в локализации уже около 10 лет. Скажи честно, может ли надоесть эта работа?

НД: Подозреваю, что любая работа может надоесть! Со мной этого пока не случилось, и это здорово. Хорошо, когда вдруг раз - и на склоне лет получается полюбить надолго и взаимно, разве нет?

НИМ: И кстати, а почему именно Lazy (англ. ленивый) Games?

НД: Признаюсь, что первым вариантом названия нашей компании было Kibenematic Software, и отказались мы от него только потому, что наш тогдашний основной издатель встал на дыбы и поклялся, что не поставит такой лейбл ни на одну детскую игру... Пришлось думать снова, и мы остановились на Lazy Games. Ведь мы не собирались делать шутеры, не планировали никаких глобальных проектов - мы хотели разрабатывать неторопливые квесты и детские игры. А в том, что в лени нас обвинить не сможет никто и никогда, и название не покажется двусмысленным никому из тех, кто знаком с нашей работой, мы были совершенно уверены! НИМ

World in Conflict - редкий случай, когда видеть русский текст в игре действительно приятно

World in Conflict: Complete Edition

- Жанр **RTS**
- Разработчик **Massive Entertainment**
- Издатель в России **Софт Клаб**
- Название в России **World in Conflict: Complete Edition**
- Рецензия **Навигатор №125, №143**

РЕЙТИНГ ИГРЫ 8.4

Оригинальный **World in Conflict** по ряду причин выгодно выделялся на фоне остальных реалтаймовых стратегий, в которых поиграть можно было не только за звездно-полосатых американцев, но и за наших. У игры имелся лишь один минус - побеждать американцев и европейцев можно было только в мультиплеере. Отсутствие же советской кампании не лучшим образом сказалось на популярности игры в нашей стране.

С выходом дополнения **Soviet Assault** все изменилось. Одиночная кампания пополнилась новыми миссиями (в которых мы управляем советскими войсками). Практически одновременно с ее появлением, в магазины поступила и **World in Conflict: Complete Edition**, включающая в себя как оригинал, так и дополнение.

Сразу стоит отметить, что качество озвучки в Complete Edition осталась на таком же высоком уровне, как и в старом **World in Conflict**. Слушать диалоги приятно, а удачно подобранные шрифты способствуют легкому восприятию текста. С последним, правда, есть одна небольшая проблема - в некоторых предложениях буква "О" почему-то кажется крупнее и выше остальных символов.

Идеальному переводу не хватает одной маленькой фишки. Дело в том, что в английской версии русские войска разговаривают хоть и на языке Шекспира, но с тяжелым акцентом, периодически вставляя в предложения парутройку фраз на чистом русском. Хотелось бы услышать нечто подобное и в локализованной версии. Но чтобы с акцентом разговаривали солдаты США и НАТО.

Юрий ПЛЕШАКОВ НИМ

По-русски ты говоришь, по-английски ли - ядерной бомбе без разницы

Demigod

В папке "Мои документы\My Games\Gas Powered Games\Demigod" находится файл Game.prefs. Откройте его при помощи Блокнота. Добавьте следующие строчки в верхнюю часть этого файла:

debug = {
enable_debug_facilities = true
}

Сохраните файл, откройте его свойства и установите атрибут "только для чтения". Теперь в режимах Skirmish и Tournament можно использовать следующие комбинации клавиш:

[ALT]+[F] - получить уровень
[ALT]+[V] - включить отображение каркаса
[CTRL]+[ALT]+[Z] - открыть карту
[ALT]+[A] - включить AI противников
[-] - уменьшить скорость игры
[+] - увеличить скорость игры
[ALT]+[G] - получить все навыки
[ALT]+[N] - неуязвимость
[CTRL]+[ALT]+[B] - 999999 золота
[ALT]+[T] - телепортировать выбранный юнит
[CTRL]+[K] - убить выбранный юнит
[CTRL]+[SHIFT]+[C] - копировать юнит или строение
[CTRL]+[SHIFT]+[V] - вставить юнит или строение

Velvet Assassin

Для активации режима разработчика во время игры одновременно зажмите клавиши [Ctrl], [Shift], [O], [E] и нажмите клавишу [H]. Теперь можно использовать следующие кнопки:

[G] - неуязвимость
[V] - включить видимость
[M] - максимальная броня
[N] - максимальные патроны для текущего оружия
[X] - режим полета
[1] - получить винтовку
[2] - получить пистолет
[5] - получить противогаз
[6] - получить взрывчатку
[7] - апгрейд атрибутов
[8] - получить 1000 очков опыта
[9] - получить морфий

Wanted: Weapons of Fate

В главном меню выберите пункт Secret Codes и вводите коды:

01010100 - играть за Cross
01010111 - играть за Airplane Guard
01000011 - играть за Wesley
01000100 - играть за Janice
01100001 - специальная экипировка
01100111 - режим хедшотов
01100101 - режим ближнего боя
01101101 - неограниченный адреналин
01101111 - бесконечные патроны
01110010 - убивать противников с одного выстрела
01110100 - режим кино
01001111 - супероружие
01001100 - пополнить здоровье

Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Во время игры нажмите одновременно клавиши [Ctrl], [Alt] и [~], чтобы открыть консоль, после чего вводите коды:

cmd(godmode) - неуязвимость
cmd(noclip) - прохождение сквозь стены
cmd(giveall) - получить все оружие
cmd(selfsummon) - вызвать еще одного Риддика
cmd(kill) - самоубийство
cmd(cyclecamera) - переключать камеру (между видами от 1 и 3 лица)

Merchants of Brooklyn

Откройте консоль при помощи клавиши [~] и вводите коды:

g_godmode 1 - неуязвимость
i_noweaponlimit 1 - неограниченное оружие
i_unlimitedammo 1 - неограниченные патроны
ai_IgnorePlayer 1 - AI игнорирует игрока

Grand Ages: Rome

Во время игры вводите указанные ниже коды:

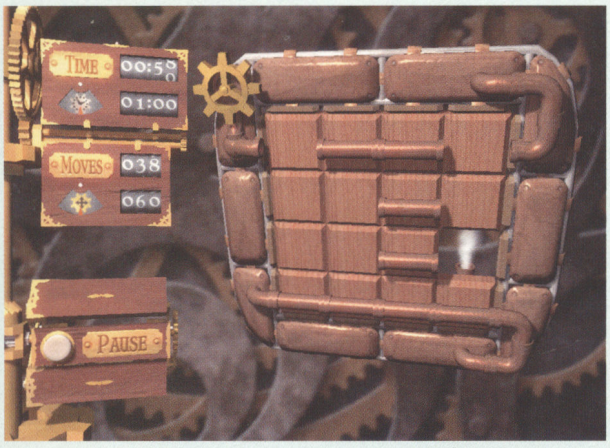
-giveall - получить ресурсы
-levelup - повысить уровень
-buildall - мгновенная постройка
-playall - разблокировать все миссии
-knowall - разблокировать все исследования
-talented - получить все навыки
-winall - мгновенная победа
-knowestates - разблокировать все поместья

Saints Row 2

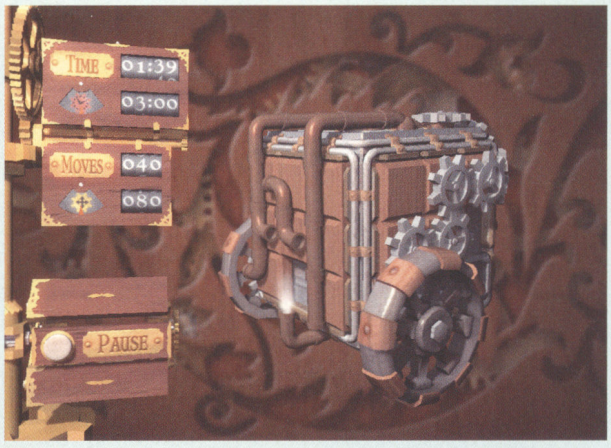
Используя внутриигровой телефон, позвоните по указанным ниже номерам. Затем войдите в раздел Cheats и активируйте нужную опцию.

#1 - полное здоровье
#2 - увеличить вес автомобиля
#3 - увеличить урон в ближнем бою
#4 - повысить уровень розыска (полиция)
#5 - "веселые" падения игрока
#6 - бесконечный спринт
#9 - отключить необходимость перезарядки
#11 - бесконечные патроны
#12 - на небеса (тела убитых устремляются вверх)
#35 - повысить уровень розыска (банды)
#36 - неуязвимость
#50 - понизить уровень розыска (полиция)
#51 - понизить уровень розыска (банды)
#200 - стать гигантом
#2274666399 - получить $1 тыс.

НИМ

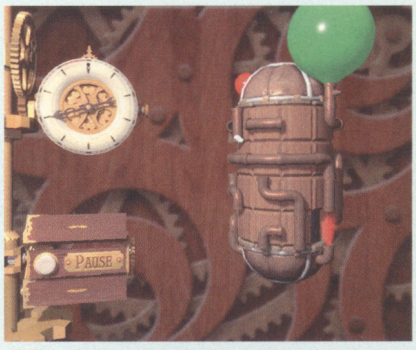


Это только половина трубы, вторая - на обратной стороне



С механикой закончили, займемся пневматикой

Изготовить машину времени очень просто. Для этого нужно взять Incredible Machine, смешать с обычными "пятнашками" в пропорции один к одному, добавить буквально пару-тройку квадратиков из кубика Рубика и приладить секундомер и счетчик ходов. Ах да, требуется еще придать всему этому стильный стимпанковский вид. Ну вот - готово. Теперь, стоит только нажать на кнопочку "Play", и ты мгновенно оказываешься в конце следующей недели, небритый, всклокоченный и с красными от недосыпания глазами.



А ведь кто-то уложился в восемь ходов!

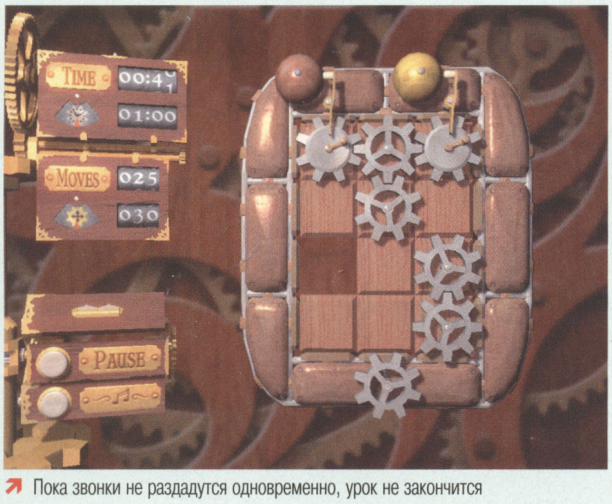
Cogs

Текст: Гнэл УНАНЯН

Как засунуть жирафа в холодильник в три приема?
Открыть холодильник, засунуть жирафа, закрыть холодильник.
Детская головоломка

Ни для кого не секрет, что при наличии оригинальной идеи для успеха игры необязательны миллионные бюджеты, громогласные пресс-релизы и засветка на престижных выставках. До недавнего времени обязателен был богатый издатель, теперь же он желателен, но можно обойтись и так. Достаточно договориться со Steam, и дело в шляпе. Сегодня, как и в дремучие домаркетинговые времена, хороший товар продает себя сам.

То, что **Cogs** разойдется миллионными тиражами, осознаешь практически сразу. На четвертом уровне (всего их пятьдесят) знакомые с детства "пятнашки", нагруженные шестернями, трубами с паром и прочей машинерией вдруг покидают плоскость и уютно устраиваются на гранях куба, и ты понимаешь, что попался на крючок. Чуть позже начинаются игры со временем, требующие синхронизации работы разных ветвей механизма, потом наступает время изоляции трубопроводов с разноцветным газом, извивающихся по поверхности цилиндра, и так далее и тому подобное, вплоть до пятидесятой головоломки, остроумно совмещенной с титрами. Первая реакция на задания, начиная примерно с тридцатого одинакова: "Нет, это невозможно!" Однако остановиться уже нереально, ты понимаешь, что тебя взяли на "слабо", как маленького, но упорно продолжаешь тасовать квадратики, радуясь, как маленький же, когда удается собрать нужную комбинацию. Игра, тем временем, скрупулезно подсчитывает затраченное время и ходы, а потом выдает: "Слабак, смотри, как люди делают" и демонстрирует таблицу рекордов, в которой показаны фантастически малые цифры. Ты, конечно, заводишься: "Кто слабак? Да я щас!" и бросаешься переделывать заново. Но даже когда последняя пятидесятая коробочка зажужжит и начнет крутить ленту со списком имен твоих мучителей, **Cogs** не думает с тебя слезать. Помимо "основной кампании" Inventor имеется еще "скирмиш" Challenge, включающий в себя две дисциплины: скоростная сборка и поиск решения за минимум ходов. Это, я вам доложу, занятие не для средних умов. Как уложиться в отведенные тридцать секунд при определенной стремительности мышеклика понятно (пусть даже чисто теоретически). Но как в десять ходов выстроить три независимые зубчатые передачи, а потом и подать давление в систему по напрочь разобранному пневмопроводу, лично я пока еще не придумал. Возможность передвигать по два-три элемента за один ход горю помогает мало. Моему, по крайней мере, еще не помогло, а это верный признак того, что **Cogs** задержится у меня на диске надолго. НИМ



Пока звонки не раздадутся одновременно, урок не закончится

Cogs

- Жанр **Puzzle** - Издатель **Steam**
- Разработчик **Lazy 8 Studios**
- Размер дистрибутива **28 Мб**
- Сайт **www.lazy8studios.com**

РЕКОМЕНДУЕТСЯ

- Процессор **Intel Pentium 4 1,5 ГГц** - Память **512 Мб** - Видео **GeForce 8600**

Утро каждого уважающего себя британца начинается с газет и газетных заголовков. Вот, например, респектабельная The Times пишет: "Начальник департамента сельского хозяйства и рыбной ловли мистер Бренсон скоропостижно упал с высоты тринадцатого этажа на дорогу; по свидетельствам очевидцев, Бренсон пытался лететь, и некоторое время у него это получалось". У "желтой" The Sun на первой полосе напечатана огромными жирными буквами сенсация: "ЧЛЕН ПАРЛАМЕНТА ЛОРД ДЖОН КЭВЕНДИШ СОДЕРЖИТ НА КАЗЕННЫЕ ДЕНЬГИ ОВЦУ, С КОТОРОЙ СПИТ!"

Floor 13

Текст: Прохор ЗАХАРОВ

И плохо, если не удается отыскать того врага, который сплел заговор. Не отыскавши, ты во власти чувства вины. Вернее, поскольку у тебя чувство вины, ты выдумываешь врага с заговором, и даже много врагов, много заговоров. Чтобы победить их, тебе нужен собственный заговор.
Умберто Эко. "Маятник Фуко"

Самое удивительное - эти заголовки связаны между собой совершенно мракобесной, но явной связью: на тринадцатом этаже рыбсельхоздепартамента на самом деле находится штаб британского охранного отделения, тайной полиции, в которой начальники, бывает, выходят в отставку прямиком из окна, лорд же Кавендиш недавно посмел заикнуться насчет сговора в высших эшелонах власти, за что веселые журналисты по отмашке "охранки" и сосватали его с овцой. В общем, граждане, добро пожаловать в мир Солженицына и лютых иллюминатов: тут все события связаны, хоть и являются вымышленными, а совпадения случайными.

Утро спецагента: сигарета, кофе, стопка донесений

Чтобы попасть на тринадцатый этаж и окунуться в атмосферу британского "Аквариума", жать хитрую комбинацию кнопок на панели лифта не придется - достаточно раскочегарить DOSBox и раскопать в Сети три с половиной мегабайта самой игры **Floor 13**. Там радушно встретят, предложат заполнить секретный бланк (ознакомился, осознал, дата, подпись) и даже предложат на выбор два варианта оформления кабинета: модерновый, с абстракционизмом на столе и стенах, и традиционный, с пепельницей и кофейными разводами. Еще выделят сто тысяч фунтов на подкуп журналистов, сто агентов на внедрение, скажем, к шотландским масонам или в местную компартию, и несколько узкоспециализированных ударных бригад. Чтобы били, следили, резали, душили, похищали - наводили, короче говоря, конституционно-монархический порядок в демократической стране. Ведь конституцию в Британии написать так и не потрудились, потому и приходится многие внутренние проблемы решать прослушкой, кулаками и паяльниками. За успехи и провалы в этом интересном деле придется держать ответ пред самим премьер-министром, у которого каждые три недели обостряется реакция на соцопросы: если у "них" - оппозиционеров предположительно лейбористского толка - голосов поддержки насчитывается больше, чем у "нас", премьер вызывает на неприятный разговор и настоятельно советует учиться летать головой вниз этажа так с тринадцатого. Чтоб голова и окна были целыми, а премьер продолжал расширять штат британской охранки, придется игроку с утра читать газеты да агентурные донесения, вылавливать из текстов имена и адреса чересчур политически грамотных людей, ходить к ним в гости группой из нескольких человек по предварительному сговору, отрабатывать связи и, в качестве последнего решения, пытать и убивать британских диссидентов, параллельно размазывая по публичному лицу антиправительственных организаций жирную клеветническую грязищу. Вполне себе адекватная симуляция антикризисного управления. Если все делать правильно - не лютовать со случайно попавшими в сводки людьми, но и не позволять оппозиции выползать из ямы - с тринадцатого этажа здания в лондонских доках игрока к концу игры переселят в премьерские хоромы на Даунинг Стрит, в дом под номером 10. Да, все правильно, директор секретного ведомства может стать премьером, пусть и британским... все совпадения случайны, мы вас предупредили.

А не хотите, дорогой сэр, по-хорошему, будет по-плохому, с привлечением автомобильных "крокодилов"

На словах вся эта благородная деятельность звучит, конечно, интереснее, чем выглядит в игре: там графика и геймплей навевают страшные воспоминания не то о текстовых квестах, не то о ранних симах свиданий, однако затем и дана человеку фантазия, чтобы видеть за блеклыми слайдами и строками текста яркий и страшный мир. Сейчас же ведь сделать игру, в которой во имя очень относительного добра и благополучия приходится натурально пытать случайных людей (а вдруг он что-то знает? Вдруг это не просто старый кухонный диссидент, а глава террористической группы Красные Лепреконы?) совершенно невозможно, каким бы бюджетом ни хвастали нынешние политкорректные и скромные разработчики. НИМ

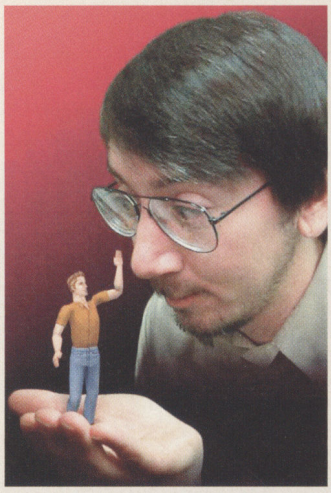
Floor 13

➤Жанр **Strategy** ➤Издатель **Virgin Interactive**
➤Разработчик **PSI Software Designers** ➤Год выхода **1992**

Компиляция: Игорь БОЙКО

Уилл Райт

Геймдизайнер, гений
Создатель SimCity, the Sims и Spore



- Конечно же я могу! Я - Уилл Райт, сука!

- Компьютер и видеоигры представляют собой одно из самых важных медийных достижений этого поколения. В отличие от других форм развлечений, они предоставляют игрокам возможность исследовать, быть креативными, обучаться посредством взаимодействия и самовыражаться. Жизненно важно защищать и лелеять эту новую форму искусства, чтобы она смогла полностью раскрыть потенциала. Как и в случае с большинством других новых форм творчества первейшими критиками видеоигр выступают люди, которые в них не играют.

- Меня всегда завораживала мысль, что сложное может вытекать из простого.

- У каждого свое понимание хорошей стороны.

- Мне кажется, исследуя плохую сторону, вы просто обозначаете пределы системы... Вы пытаетесь почувствовать, насколько далеко сможете зайти.

- Я не утверждаю, что мы специально оставляем баги или что-то еще. Но это естественное свойство сложных программ... Вы просто не в состоянии полностью их протестировать.

- Игрокам нравится открывать в игре вещи, о существовании которых не подозревали сами дизайнеры.

- Да... Я привык к тому, что у меня есть летное свидетельство пилота.

- Мне кажется идея основанной на реальности игры является привлекательной по умолчанию, ведь каждый непосредственно знаком с темой.

- Городское планирование звучит не слишком привлекательно, но если именно вы принимаете все решения и сами определяете, где пройдут автострады, все становится исключительно интересным.

- Создавая Raid on Bungeling Bay, я очень скоро обнаружил, что получаю значительно больше удовольствия, создавая эти острова в редакторе уровней, чем бомбя их в игре. Именно так появилась идея SimCity.

- Вместо того, чтобы предложить игрокам роли Люка Скайуокера или Фродо Бэггинса, я скорее предложу им кресло Джорджа Лукаса.

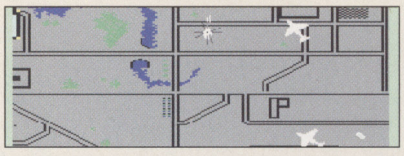
- Если хардкорный игрок проходит игру на "харде", она становится реально сложной.

- Интеллект - это то, на что мы способны, и на что не способны компьютеры... Люди способны обнаружить решение проблемы простым масштабированием. Если подходить с фундаментальной точки зрения, компьютеры не воссоздают интеллект, но они очень хорошо накапливают результаты его деятельности.

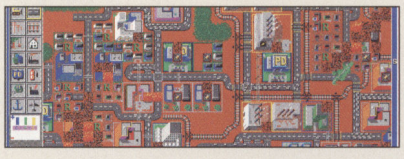
- Человеческий мозг - по-прежнему наибольшая загадка изученной вселенной. Есть вероятность, что компьютерная программа сможет найти способ создания своей более совершенной версии. Каждая новая итерация будет умнее и способнее к созданию своей же продвинутой версии, самопродвигаясь к обретению сознания. Первый настоящий искусственный интеллект будет чем-то таким, чего мы даже не поймем, ведь не мы его программировали. Образ его мышления будет отличаться от нашего больше, чем мы отличаемся от мыши.

- Мне кажется, этот суперпродвинутый искусственный интеллект сможет понять нас. Но самое страшное то, что точно мы этого не знаем.

1984
Raid on Bungeling Bay

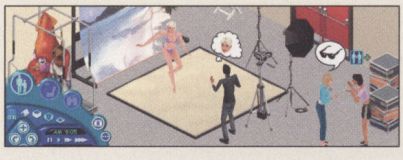


1989
SimCity



1992
SimLife

2000
The Sims



2004
The Sims 2

2008
Spore

В Z-Zone
полно
артефактов!

Этот комикс - небольшое дополнение к сюжету Zeno Clash, игры от чилийской студии ACE Team, нарисованное самими разработчиками. Печатается с их разрешения, никаких спойлеров не содержит.

Я ПОКАЖУ ТЕБЕ, КАК Я ОХОЧУСЬ.
НО ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО Я СОГЛАСЕН ПОМОЧЬ ТЕБЕ.
ТЫ СКАЗАЛА, ЧТО ОХОТИШЬСЯ НА СОБСТВЕННОГО БРАТА...
ПО МНЕ, ЭТО ЗВУЧИТ СЛИШКОМ МЕРЗКО, ЧТОБЫ ВВЯЗЫВАТЬСЯ.
FRKSS FRKSS
CLAK
ОБЫЧНО Я НЕ УБИВАЮ ЖИВОТНЫХ...
CRUNCH CRUNCH CRUNCH
...С КОТОРЫМИ МОЖНО ПОГОВОРИТЬ.
SQUEEEEEEAK

НО С ЭТИМИ КРОШКАМИ ВСЕ ПО-ДРУГОМУ.
SQUEAK
WIG
SQUEAK
SQUEEEEAK
Я КОРМЛЮ ИХ И ТРЕНИРУЮ БЕЖАТЬ ТУДА, КУДА МНЕ НАДО...
НО, В КОНЦЕ КОНЦОВ, ОНИ ЛИШЬ ТВАРИ.
СТРЕЛЯТЬ В НИХ ОЧЕНЬ ВЕСЕЛО
ZAT
SQUEAK
SQUEAK
ОНИ ТАК ЗАБАВНО ПИЩАТ.
КСТАТИ, БУДЬ У МЕНЯ БРАТ,
НЕ ДУМАЮ, ЧТО СМОГ БЫ ТАК ЛЕГКО ПОРВАТЬ С НИМ НАВСЕГДА.
SQUEAK SQUEAK
SNAP
ОН САМ ОТРЕЗАЛ СЕБЯ ОТ НАС.
ФАС!
SQUEAK
SQUEAK

Я ДАМ ЕМУ ОТБЕЖАТЬ.
SQUEAK
SQUEAK SQUEAK
ЭТОТ ПИСК Я СЛЫШУ С ЛЮБОГО РАССТОЯНИЯ.
КАК ТОЛЬКО ТВАРЬ ДОБЕГАЕТ ДО ЦЕЛИ...
CLAK
BOOOM
BLAM
НУ КАК, ПОНРАВИЛОСЬ? НО Я ВСЕ ЕЩЕ НЕ СОБИРАЮСЬ ПОМОЧЬ ТЕБЕ УБИТЬ БРАТА.
ТЫ ЕЩЕ НЕ ЗНАЕШЬ, ЧТО ОН СДЕЛАЛ НАШЕЙ СЕМЬЕ.
Я РАССКАЖУ ТЕБЕ, И ТЫ СОГЛАСИШЬСЯ, ЧТО ОН НЕ ЛУЧШЕ ТВОИХ ТВАРЕЙ.

Ваши шансы: достичь максимального уровня в MMORPG

В конце концов, деньги небольшие, да и продают уже практически на каждом углу. А если один раз попробуешь - ничего не будет. Более того, многие знакомые уже пробовали и ничего, нормально живут. И говорят, если не понравится - всегда можно бросить. Другими словами, вы решили поближе познакомиться с жанром MMORPG.

Начните здесь

Эта MMORPG
а) С ежемесячной оплатой.
б) Нет, я экономный, я буду играть в бесплатную MMO

А

Б

а) Я играю в группе.
б) Я веду группу.
в) Я и есть группа.

А Б В

Предлагают отправить SMS, чтобы качаться быстрее! (вроде и не очень дорого)

нет

отправить

Еще одну за доспех.

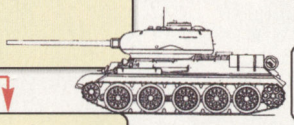
отправить

Еще одну за меч.

отправить

За ездовое животное.

отправить



Вы танк?

нет

да

За кем из сопартийцев вы должны присматривать?

нет

За хилером.

да

нет

За танком конкурента.

да

нет

За хорошенькой лучницей.

да

нет

За баффером (чтобы не халявил).

да

Гильдия собралась в рейд, а для полного состава вам не хватает двух хилеров
а) Подождать соклановцев, которые где-то запаздывают.
б) Взять двух первых встречных лучников.
в) Начать поиски двух хилеров в местном чате.

А Б В

В течение двух дней потратил больше, чем стоит месячная подписка в WoW! Uninstall?
а) да
б) нет (здесь клевые корейские эльфийки)

А Б

Вы лучник, за углом находятся покои эпического лича с вот таким лутом, каким по счету вы вбежите в зал?
а) как всегда первым, чтобы на спор убить его с одной стрелы
б) сразу же после танка
в) не побегу вообще, пусть они без меня его убьют, а я к разделу трофеев...

А Б В

Че-то никто не отзывается.

ВАЙП!!!

Самое крутое оружие...
а) В данный момент выбиваю его из Балрога.
б) Sword of a Thousand Truths!
в) Что в начале дали, с тем и бегаю.

А Б В

Ваш боевой клич
а) Waagh!!
б) Лерой!
в) Ну че, пошли что ли?

А Б В

Понимаете ли вы смысл фразы "Наш хиллер опять слакает"?

нет

да

Взять тех лучников.

нет

да

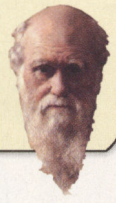
Сбегать положить деньги на мобильный?

нет

да

Ваш персонаж обязательно достигнет левелкапа. Все ваши твинки и альты тоже достигнут левелкапа. Все ваши петы достигнут левелкапа. Ваши маунты смогут возить весь рейд, а гильда будет молиться на ваш шмот. Ваш дпс будет запредельным, а ваши спеллы поднимать вообще всех мертвых на шарде.

Играя в ММО по несколько часов в день, шансы добраться до максимального уровня невелики. Возможно, это по той простой причине, что вам уже больше 18 лет.



Вайпнувшись 300 раз на первом из монстров, вы пришли к мысли, что в обычном доспехе тоже есть смысл. И вы обязательно достигните максимального уровня. Когда-нибудь, в один прекрасный солнечный день (в конце концов, у вас вся жизнь впереди).

Еще двести SMS и максимальный уровень у вас в кармане. Еще сто SMS - и эпический доспех. Еще триста - и купите виртуальный дом. Потом придут судебные приставы и выселят вас из настоящего.

Стараниями фантастов Homo Sapiens давно перестал быть единственным разумным видом во Вселенной. И так уж сложилось, что многие потенциальные конкуренты человеческой расы вызывают у современных читателей, зрителей и игроков больше симпатий, чем собственные вымышленные потомки. Как в таких условиях не пройтись по самым интересным ксеносам, в разное время становившихся нашими врагами, союзниками и даже возлюбленными в замониторном пространстве?

Примечание: не ищите в этом хит-параде существ из Warhammer 40k или там Star Trek какого. В прицел попадают только расы, созданные эксклюзивно для игр.

10 самых оригинальных рас в игровых вселенных

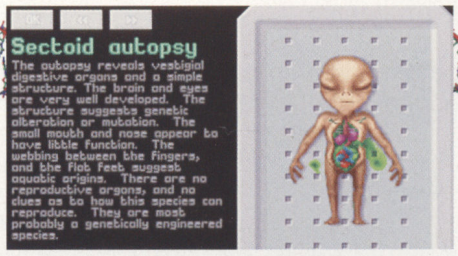
Текст: Дмитрий РОММЕЛЬ

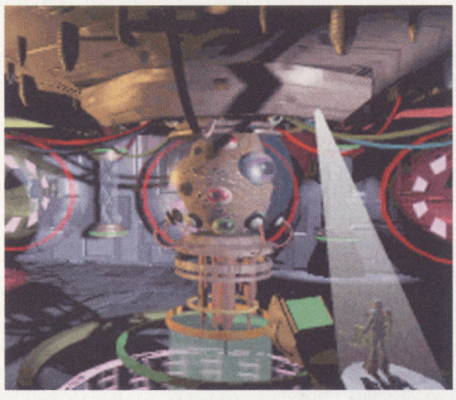
10

Раса	Пришельцы
Игра	Сериал X-Com
Год дебюта	1993
Родина	Неизвестна

Большеглазые серокожие гуманоиды на летающих тарелках - настолько бородатый штамп в научной фантастике, что даже не совсем понятно, какого зерга он забыл в хит-параде самых оригинальных рас, путь даже на последнем месте. Всему виной сотрудники Mythos Games, которые умудрились даже из такого заезженного образа сделать конфетку в первом **X-Com**. Конечно, сектоиды внешне мало отличались от объектов обожания агента Малдера и сотен доморощенных уфологов. И рассекали примерно на таких же летающих блюдцах, которые изображены на плакате I want to believe. Однако на поверку "серые человечки" являлись едва ли не самыми слабыми боевыми единицами во вражеской армии. В бою им активно помогали представители доброго десятка ассимилированных существ, а руководили вторжением таинственные Эфирные - могущественные психоники, больше похожие на фэнтезийных колдунов.

Во второй серии роль главного врага на себя взяли акватоиды - практически те же самые серокожие уродцы, только подводные. Что любопытно, сектоидам они приходились прямыми предками. Разумеется, сражались они тоже в основном чужими руками, клешнями и щупальцами. Кстати, в последней миссии бойцам **X-Com** и вовсе встретился кто-то, похожий на спящего Ктулху.





А вот в **X-Com: Apocalypse** нам противостояла уже полностью новая раса. Точнее, целый конгломерат монстров, активно использующих биотехнологии. При этом, что удивительно, они не слишком сильно напоминали каких-нибудь Чужих или тиранидов, отличаясь достаточно оригинальным дизайном. Особенно удачно вышли Overspawn, по-годзиллски способные разносить целые города.

9

Раса	Демоны
Игра	DOOM
Год дебюта	1993
Родина	Ад (предположительно)

Назначение исчадий ада на роль главных противников в произведении, где главгерой выступает на стороне Добра, - ход, прямо скажем, из разряда "древнее не бывает". Однако Ромеро, Кармак и их коллеги, создавая полтора десятка лет назад главный шутер в истории, не постеснялись внести в рогато-парнокопытную тему свежую струю. Встречались, например, в **DOOM** и такие оригинальные монстры, как легендарный какодемон, больше напоминающий малину с рогами и зубастым ртом, или спайдер-мастермайнд, похожий на творчески переработанного уэллсовского лобастого марсианина на шагающей машине. Это если не брать в расчет такую культовую фигуру, как кибердемон с железной ногой и рукой-ракетометом.

Не менее интересным является и происхождение этих чудовищ. По ходу игры в связи с ними неоднократно употребляется слово Aliens, и вполне может быть, что пожаловали эти твари на Марс не из загробного мира, а из научно обоснованного параллельного измерения. Авторы официальной новеллизации (правда, весьма посредственной и большинством думеров не признанной) пошли дальше, открыто назвав демонов инопланетной расой, которая

↗ Astral Dreadnaught из D&D. Портретное сходство с какодемоном (который с него и рисовался) налицо

приняла облик обитателей ада для деморализующего эффекта в борьбе с землянами. Как бы то ни было, в третьей части снова обыгрывалась мистическая версия их происхождения, а фильм и вовсе превратил несчастных импов в порождение неудачного эксперимента марсианских аборигенов. При этом дизайн почти всех монстров сильно изменился, став смесью органики и странных кибернетических конструкций, отдаленно напоминая творения дедушки Гигера. Впрочем, харизматичностью новый монстрятник сильно уступал классическому, да и влияние на жанр оказал значительно меньшее.

8

Раса	Ур-Куан
Игра	Star Control
Год дебюта	1990
Родина	Неизвестна

Во времена освоения спрайтового космоса кто только не встречался нам на пыльных дорожках и в безвоздушном пространстве. Но гигантские сороконожки Ур-Куан, занимающие место "полюса зла" во всей трилогии **Star Control**, стоят особняком.

Интересны они хотя бы тем, что в свое время подверглись жесточайшему прессингу со стороны расы Дниарри, превратившей Ур-Куан в покорных слуг. Подняв в итоге восстание и одержав верх над поработителями, сороконожки отомстили бывшим хозяевам, заставив поголовно стать... переводчиками - представителями самой унизительной, по меркам Ур-Куан, профессии.

Ур-Куан делятся на два конфликтующих подвида. Черные Кор-А, бывшие воины и рабочие, считают, что гарантировать обретенные Ур-Куан свободу и независимость может только геноцид всех разумных существ во Вселенной, т.к. потенциально любая из них может пойти по стопам Дниарри. А вот зеленые Кзер-За, бывшие ученые и инженеры, решают ту же проблему несколько иным способом: встретив разумную расу, они предлагают ей выбор - или добровольно стать рабами Ур-Куан, или быть навеки заключенной внутри непроницаемого атмосферного купола, лишившись возможности выхода в космос.

Ур-Куан - едва ли не самая яркая вариация на тему инопланетных агрессоров начала девяностых. Кроме того, доступные в режиме Melee корабли этой расы (являясь чуть ли не самыми мощными во всей игре) во время атаки насылали на противника рой небольших, но кусачих перехватчиков. Есть мнение, что без этого образа вряд ли появились бы на свет знаменитые авианосцы протоссов.

7

Раса	Супермутанты
Игра	Fallout
Год дебюта	1997
Родина	Военная база Марипоза

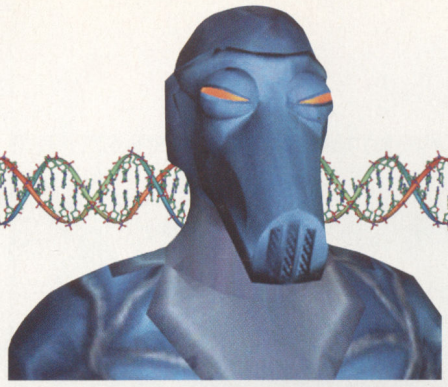
Отгадайте с трех раз: большой, зеленый, не жалует гигиену, зато нежно обожает Агромные Пушки? Нет, не орк. И даже не Халк, хотя и состоит с ним в идейном родстве. Что-что? Супермутант? Ответ верный.

Как и многое во вселенной **Fallout**, образ супермутантов происходит родом из фантазий пятидесятых годов, когда все были уверены, что радиация в соответствии с известным выражением Ницше, если не убивает, то обязательно делает сильнее. Сколько героев и злодеев после купания в отходах реактора резко прибавляли в мышечной массе и интеллекте, на сдачу получая возможность стрелять лучами из глаз! Посидели-посидели сотрудники Interplay над залежами комиксового треша, да и решили подвести под изначально несерьезную идею неплохую научную базу. Итак, в **Fallout** супермутанты - побочный продукт FEV-вакцины против китайского бактериологического оружия. Согласитесь, очень удобно, когда препарат не только делает пациента невосприимчивым к любым заболеваниям, но и превращает его в трехметрового суперсолдата, способного голыми руками крошить танковую броню. Единственная проблема состоит в том, что контакт с вакциной для людей, подвергшихся действию радиации, крайне нежелателен. В лучшем случае вместо вышеупомянутого суперсолдата на выходе получатся суперсолдат-дебил. А в худшем...можно распылить FEV над всей страной или подмешать его в воду, решив проблему с зараженной фауной методом "гильотина - лучшее средство от перхоти".

Вокруг FEV закручены сюжетные линии всех трех "Фоллаутов". А сами супермутанты, потерпев поражение в первой серии, так и остались расой, получившей в дополнение к физическому бессмертию (не распространяется на случаи гибели от передозировки свинца и стали в организме) кучу проблем - например, с головой и репродуктивной системой. Тот редкий супермутант, который сохранил способность трезво мыслить, обязательно становится или очень хорошей, или очень плохой, но в обоих случаях неизменно яркой личностью. Лейтенант, Маркус, Фрэнк Хорриган, Фокс - без этих персонажей вселенная **Fallout** (как и жанр в целом) стала бы намного беднее. Да и безо всех остальных супермутантов тоже.

Между прочим...

В **Fallout 3** утверждается, что FEV вызывает не только стерильность, но и атрофию вторичных половых признаков. Однако в **Fallout 2** и **Fallout Tactics** были женщины-супермутанты (правда, для них использовались спрайты условно мужских особей).



6

Раса	Омары
Игра	Deus Ex: Invisible War
Год дебюта	2003
Родина	Россия

Среди всевозможных андроидов и киборгов одними из самых запоминающихся являются Омары из **Deus Ex: Invisible War** - существа, чья страсть к имплантатам превысила все мыслимые пределы даже по меркам киберпанковского будущего. Омары появились на свет стараниями ученых из России, стремящихся к созданию средств выживания в экстремальных условиях. Теперь эти существа, внутри оставшись людьми, подвергают свои тела постоянным кибернетическим улучшениям, в итоге полностью теряя человеческий облик. Никто не мешал главному герою встать на сторону Омаров и к финалу игры самому превратиться в одного из них.

Интерес для нашей десятки Омары представляют в первую очередь как удачный вариант малоизвестной концепции "роботов снаружи, людей внутри" - своего рода антипода классических киборгов, впервые засветившегося в рассказе Брюса Стерлинга "Царица цикад". Самым известным представителем этого "вида" является Дарт Вейдер, хотя вряд ли он об этом подозревает. Кстати, использованное Брюсом для обозначения этих существ слово Lobster у нас перевели, собственно, как "омар", а уже создатели **Deus Ex** взяли русский вариант названия.

5

Раса	Даэдра
Игра	Сериал The Elder Scrolls
Год дебюта	1994
Родина	Забвение

Представители потусторонних сил в фэнтези-мирах обычно без особых переделок заимствуются либо из мировых религий, либо из пласта мифологии. Одно из значимых исключений - даэдра из эпопеи **Elder Scrolls**, которых трудно отождествить с ангелами либо демонами, хотя в основном они представлены как отрицательная сила.

Даэдра (в единственном числе "даэдрот") - жители Забвения (**Oblivion**), и являются антиподами "хороших" богов, Аэдра. Они не могут создавать, но могут изменять созданное. Даэдра бессмертны, однако их физические тела вполне можно уничтожить.

В отличие от большинства условно инфернальных созданий, не все даэдра злы в привычном смысле слова. Некоторые из Принцев (самых могущественных представителей этой расы) вполне доброжелательны к смертным. Более того, у даэдра множество "подрас", отличающихся друг от друга внешним видом и степенью разумности, а некоторые вообще могут существовать в виде оружия.

Шестое место в нашем хит-параде они получают как пример творчески переосмысленной концепции демонов, ставшей одной из столпов прекрасно выписанной космогонии мира "Свитков Древних".

4

Раса	Вортигонты
Игра	Half-Life
Год дебюта	1998
Родина	Ксен

Первый **Half-Life** прославился, в числе прочего, великолепно проработанной инопланетной фауной. Всевозможные хищные (и не очень) зверушки с планеты Ксен разительно отличались от знакомых по второсортной фантастике перепевов земных существ. Начиная от знаменитых хедкрабов и заканчивая визгливыми "собачками", все гости из параллельного измерения не только пугали игроков шизофреничностью дизайна, но и не гнушались в свободное время разыгрывать сценки из "В мире животных", заставляя Городона Фримена сожалеть о том, что он выучился не на зоолога, а на физика-ядерщика. Все бы хорошо, но до второй части не дожили ни миляги Alien Grunt'ы с пушками-ульями вместо правых рук, ни приползшие из "Тумана" Стивена Кинга щупальца, ни колоритные представители расы Икс из **Opposing Force**, вооруженные живыми электрошокерами. Только крабики по-прежнему любят в буквальном смысле компостировать окружающим мозги, барнаклы с потолков свисают, да одноглазые вортигонты ведут подпольную деятельность против тоталитарного режима. Так как первым двум далековато до разумных существ, то остановимся на инопланетных партизанах.

Появившись уже в самом начале первой части, вортигонты неприятно удивили Фримена своей ловкостью, а также умением метко посылать в цель болезненные заряды энергии. Впрочем, делали они так вовсе не из-за какой-либо антипатии к очкарику с монтировкой, эти тварюшки были самыми что ни на есть подневольными. Даже именовались они тогда просто Alien Slaves. Те немногие представители этой расы, кто остался на Земле и благодаря Гордону обрел свободу, вместе с людьми-повстанцами активно помогли молчаливому физику спасти мир во второй раз. Причем для облегчения коммуникации они даже перешли с характерного пощелкивания на вполне литературный английский.

3

Раса	Пандарены
Игра	Warcraft III
Год дебюта	2002
Родина	Пандария, Азерот

Тройку победителей открывает самое известное творение близзардовских сценаристов. Нет, это вовсе не орки. Конечно, варкрафтовские зеленокожие - родоначальники идеи Green iz best на PC, а также благородные варвары и психованные машины убийства в одном флаконе... да только орки в изначальном виде пришли в **Warcraft** из вселенной, название которой начинается на те же первые три буквы, недавно отметившей 25-летие. И даже культовое "заг-заг" - цитата из старой комедии "Пещерный человек" с Ринго Старром в главной роли. Пресловутые ночные эльфы - того же поля ягода. Да, конечно, это не далеко не стереотипные леголасы. Это... перекрашенные в фиолетовый цвет лесные эльфы из того же **Warhammer**, единственное оригинальное дополнение к которым (идея общества, на 90% состоящего из женщин) отправилось под откос с выходом **WoW**. Так что третье место занимает раса, которая, как ни парадоксально, так и не появилась в вышеупомянутом "BoBe" по причине конфликта с китайской цензурой. Речь идет о пандаренах - любителях бамбука, крепких напитков и мордобоя с восточным оттенком.

Пандария, родина этих существ, занимает в Азероте место Китая, Кореи и Японии (при этом точное местоположение этой страны является тайной). Ее обитатели, гигантские гуманоидные панды, ведут преимущественно мирный образ жизни и не вмешиваются в большую политику. Что, впрочем, не исключает пристрастия к путешествиям, во время которых среднестатистический пандарен обычно спаивает рисовой самогонкой жителей не менее двух-трех населенных пунктов, а также умудряется принять участие в каком-нибудь локальном конфликте, а то и в мировой войне. На поле боя пандарен по эффективности приравнивается к оружию массового поражения: на его стороне виртуозное владение стилем "пьяный мастер" и богатый арсенал огнеопасных напитков.

Весь юмор в том, что пандарены изначально были... не более чем первоапрельской шуткой Сэма Дидье, главного художника Blizzard. Но прямоходящие "бамбуковые медведи" получили среди фанатов такую популярность, что им придумали место в игровой вселенной, где они быстро завоевали звание самых харизматичных обитателей Азерота. Вот только появление их в **WoW** под большим вопросом уже лет пять...

Между прочим...

Известный скриншот пандарена в декорациях **WoW** на самом деле является подделкой, автор которой не поленился создать модель, идеально вписывающуюся в стандарты Blizzard. Пока что в **WoW** есть только одна официальная отсылка на пандаренов - пустая бочка Чена из **Warcraft III**, которую можно найти в Barrens.

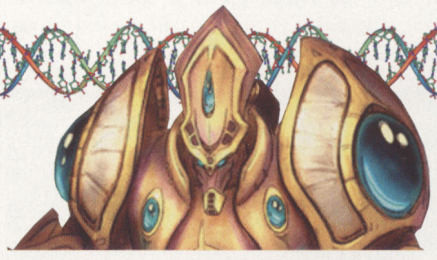
2

Раса	Азари
Игра	Mass Effect
Год дебюта	2008
Родина	Тессия

Откроем вам страшную тайну: Горячих Синих Инопланетянок на самом деле придумал дедушка Лукас лет так за тридцать до премьеры Mass Effect. Более того, твилекки (а речь идет именно о них) были не только синими, но и зелеными, и даже красными. Причем сексуальность этих ксенодамочек зашкаливала вне зависимости от цвета кожи. Так почему мечтой потенциальных покорителей далекого космоса являются вовсе не танцовщицы Джаббы Хатта, а скромная телепатка из отряда командора Шепарда? Очень просто. Головохвостые девушки из далекой-далекой галактики принадлежат к расе, в целом аналогичной человеческой в плане половых отношений. А вот Азари из **ME** - уникальный вид, состоящий исключительно из женщин. По сути, перед нами - конечное звено эволюции рас категории "любовь ксенофила", ведь мы имеем дело с существами, для которых деление на сильный и прекрасный пол вообще не имеет смысла, так как для зачатия детей им нужен только телепатический контакт с духовно близким партнером. Партнеру, что примечательно, никто не мешает принадлежать к другому биологическому виду, да и мужчиной ему тоже быть не обязательно. По чистой случайности представители (представительницы) этой расы по человеческим меркам смотрятся более чем привлекательно. И получаем на выходе бисексуальных синекожих красавиц, чье существование, что немаловажно, научно обосновано.

Азари - не только и не столько отрада для любителей экзотических женщин, сколько вообще квинтэссенция идей феминизированного инопланетного общества. И большой ошибкой было считать, что девочки с голубой кожей только и делают, что бросаются на шеи мужественным земным командорам. Напротив, в большинстве своем азари - хитрые дельцы, вдумчивые политики и безжалостные военные. А то, что известны они в основном благодаря сексуальным пристрастиям некой Лиары Т'Сони... так и весь мир **Mass Effect** своей популярностью обязан не в последнюю очередь пиару сомнительной чистоты. Такие вот парадоксы Вселенной.

1



Раса	Протоссы
Игра	StarCraft
Год дебюта	1998
Родина	Аюр

Не прошло и двух позиций, как мы снова встречаемся с продукцией непотопляемой Blizzard. На сей раз речь идет не о творчески переработанном заимствовании из чужой вселенной и даже не о креативе отдельно взятого художника, разросшегося до важного элемента всей игры. Первое место мы с чистой совестью отдаем расе, которая на равных может конкурировать по оригинальности с лучшими творениями фантастов от кино и литературы.

Протоссы не похожи ни на один из растиражированных образов инопланетян, но при этом безошибочно опознаются как разумные существа на вершине своего развития. Они эстетичны, причем именно на стыке человеческих понятий о красоте земной и чужой. Добавим к этому отсутствие черт лица в привычном понимании, что не мешает разным персонажам этой расы щеголять запоминающейся внешностью.

Протосская культура, технология, религия, даже архитектурный стиль построены так, чтобы создавать у игрока впечатление, что где-то он уже видел. Например, в исторической энциклопедии. Но при этом ни один элемент визуального стиля протоссов не копирует что-нибудь земное буквально. Да и наработки конкурентов, что для Blizzard нетипично, использованы в удивительно скромных дозах. Кажется, примерно такие обводы были у эльдарской техники? А эти стильные косички, случаем, вдохновлены не прической Хищника? Может быть, а может быть, и нет.

Будучи практически идеальными с точки зрения дизайна, протоссы ненамного отстали в плане идейного содержания. Это не "космические эльфы" и не стандартная "древняя мудрая раса". Протоссы - гордый и воинственный народ, который вместе с тем превыше всего ценит само существование своего общества и возможность телепатического общения. Жесткая теократия и строгое разделение на касты не мешают каждому из них оставаться свободной личностью. Вопреки канонам, протоссы не питают ни малейшей любви к своим создателям - Ксел Нага, а вот их отношение к людям сильно варьируется, в зависимости от конкретных представителей рода человеческого. Более того, Темные Храмовники, некогда отринувшие жизнь на благо социума (что по меркам протоссов - чудовищное святотатство), не являются тут ни "подлыми предателями", ни "благородными изгнанниками". Они просто выбрали свой путь, который не лучше и не хуже "правильного".

Протоссы стали настолько удачной расой, что даже сама Blizzard не удержалась и сплагиатила собственные идеи при создании переделанного образа драэнеев. Однако смотрелись они, увы, куда бледнее жителей Аюра. НИМ

Между прочим...

Часто утверждается, что протоссы инспирированы расой тау из **Warhammer 40k**, однако она появилась спустя год после близзардовского релиза. Более того, хотя современные тираниды внешне мало отличаются от зергов, замена их модельного ряда также произошла спустя какое-то время после выхода **StarCraft**. До того они больше напоминали Чужих. Так что кто у кого подсматривал - вопрос открытый.

Раритет

Текст: Gr.Viper

Война в небе - 1917 Коллекционное издание

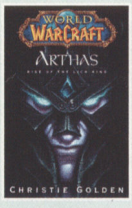
В объемистую коробку коллекционного издания, кроме собственно диска, влезла распечатанная версия красивого, но не особенно полезного руководства пользователя и небольшой значок, формой повторяющий логотип игры - перекрещенные пропеллер и крылья. Значок сделан из серебристого металла, не окрашен и выглядит достаточно серьезно, чтобы его было не стыдно прицепить на пиджак.

Также обладатели коллекционки "бесплатно" получают полный доступ к полетам на французском истребителе "Ньюпор 17". Машина легкая, хрупкая, слабо вооруженная и непростая в освоении из-за ротативного двигателя. Никакой документации по безопасным режимам полета и работе с двигателем к самолету не прилагается, так что покупатель коллекционного издания автоматически записывается в летчики-испытатели.

И наконец, нельзя не упомянуть предмет, занимающий большую часть объема коробки, - кусок серого поролона размером 3 на 18 на 25 см. Полезнейшая в хозяйстве вещь. НИМ

Буквоедство

Текст: Дмитрий РОММЕЛЬ



StarCraft: I, Mengsk

Автор: Грэм Макнилл

World of Warcraft: Arthas - Rise of the Lich King

Автор: Кристи Голден

Среди множества книг, написанных по мотивам близзардовских игр, основную массу составляют вовсе не новеллизации собственно замониторных событий, а романы, заполняющие прорехи между сериями игры, а то и вовсе посвященные судьбам отдельно взятых героев. К последней категории относятся недавно выпущенные книги I, Mengsk и Arthas: Rise of the Lich King.

I, Mengsk посвящена судьбе представителей трех поколений династии Менгсков - Ангуса, его сына Арктуруса и внука Валериана. Если у вас еще были какие-то вопросы о том, почему Арктурус поднял восстание против Конфедерации (главным поводом была ядерная бомбардировка его родной планеты и смерть отца), то после этого романа ни один из них не останется без ответа. Заодно автор подводит мостик к сюжетной линии Валериана, который станет одним из главных персонажей в **StarCraft II**. Красной нитью через книгу проходит мысль о том, что все окружающие, не исключая и членов семьи, - не более чем пешки в игре Арктуруса.

Arthas описывает жизненный путь не менее известного персонажа, также прошедшего путь от неискушенного наследника благородного семейства до безжалостного узурпатора. Книга разбита на три части, посвященные, как нетрудно догадаться, жизни Артаса в роли принца, паладина и, наконец, Рыцаря Смерти. Хотя в общих чертах описанные в ней события известны всем по предыстории и собственно миссиям **Warcraft III**, в романе они обросли огромным количеством подробностей, зачастую придающих новый смысл происходящему. Так, к примеру, рассказывается о коне Артаса, которого он в юности выходил. Забота о животном в самом начале книги подтолкнула принца к принятию пути паладина, а ближе к концу падший принц воскресил своего любимого скакуна в виде той твари, на которой разъезжал в компании нежити.

На русском языке издание этих книг пока не ожидается, однако, если есть возможность ознакомиться с оригинальным вариантом, - это строго рекомендуется поклонникам обеих вселенных. НИМ

Буквоедство

Текст: Владимир ПУГАНОВ

Velvet Assassin. Графическая новелла

Автор: Питер Чанг

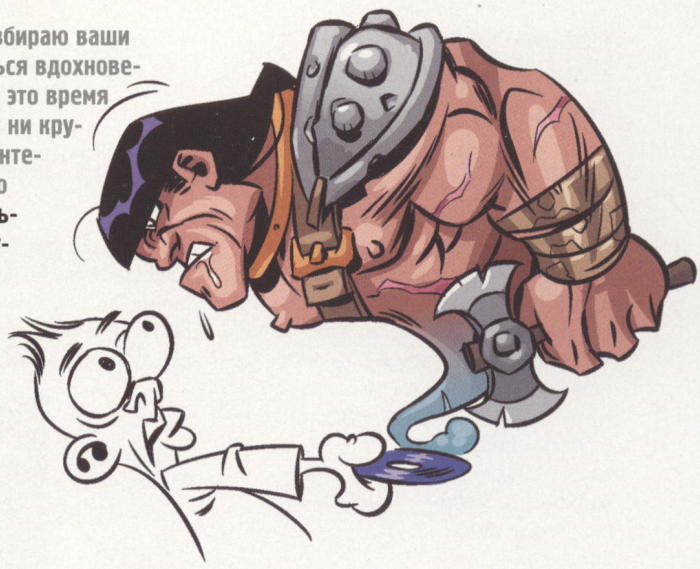
Питер Чанг успел не единожды отметиться в области анимации. Стоит вспомнить, к примеру, "Хроники Риддика: Темная ярость" и мультфильм по сеттингу "Эон Флакс". Одной из последних на данный момент работ художника стала графическая новелла-приквел к **Velvet Assassin**, с цифровой версией которой могут ознакомиться все владельцы коллекционной версии игры.

В **VA** Чанг не изменил своему графическому стилю, что становится ясно с первой же картинки. Подробная и необычная прорисовка персонажей и достаточное внимание к бэкграундам, как и в мультяшных "Риддике" и "Эон Флакс", в новелле также присутствует. Возможно, многим стиль Чанга покажется не слишком привлекательным, но это уже дело вкуса.

С сюжетной стороны новелла **VA** представляет куда меньше интереса. "Приквельная" история о спасении из плена мужа Виолетты раскрывается чередой картинок с небольшим текстовым сопровождением (не переведенным на русский). Мисс Саммер отправляется на выручку супругу, попутно расстреливая гансов и почти спасая любимого. Почти, потому что в самом конце мистер Саммер прыгает с большой высоты на целящегося в Виолетту фрица и героически погибает вместе с ним. Убитой горем девушке предлагают заняться диверсионной работой, и это предложение, как ясно из игры, Виолетта принимает.

Графическая новелла является приятным бонусиком к игре, но в отрыве от **VA** ценности не представляет. НИМ

Иногда я чувствую себя Юлием Цезарем. Одновременно разбираю ваши письма, думаю, что ответить, читаю книжку (чтобы набраться вдохновения), а мой персонаж в одной известной онлайновой игре в это время усиленно занимается выращиванием растений. Так что, как ни крути, я еще и играю. В этом мире происходит столько всего интересного, что совершенно невозможно заниматься делами по очереди - на все не хватит времени. Вот и приходится учиться быстрому чтению, заниматься таймингом, ходить в спортзал, чтобы поддерживать себя в форме, и правильно питаться. И все для того, чтобы не отстать от ритма жизни. Вам это ничего не напоминает? Например, прокачку персонажа в какой-нибудь ролевой игре?



Почта

Здравствуйте, на одном из ваших дисков вы разместили Age of Conan. Как его запустить?
Дмитрий Гришин-Иванов

Суровые будни пирата

Так вот, пиратские сервера. Отличаются друг от друга только количеством того, что "не работает". Если сервер локальный, это значит, что во всем мире вряд ли больше 30-40 человек. Боссы либо представляют собой толстые манекены с огромным количеством hp и сильной физической атакой, либо неубиваемые из-за малого количества народа или кривых спеллов машины смерти. Либо их вообще нет. Казалось бы, ну ладно, черт с ними, буду выполнять квесты и вообще, исследовать мир. Так ведь большая часть интересных квестов не работает. Да и не особенно весело одному бегать.

Но это не самое ужасное в пиратках. Лаги. Вайпы. Откаты. Вот главное отличие пираток от лицензионных серверов. Ситуация, когда ты жмешь фростболт, он не кастуется, - обычна. Ситуация, когда ты пытаешься залогиниться, а оказывается, что на сервере был вайп, всех героев удалили - обычна. Все это рождает какую-то нездоровую, истеричную манеру игры, когда главное - быстрее прокачаться, пока не вайпнули.

Ефимчик Евгений a.k.a. Jerome

Прямо как в старом анекдоте: "Мыши плакали, кололись, но продолжали жрать кактус". Вот скажите мне, для чего такие мучения? Особенно теперь, когда есть сотни бесплатных онлайновых игр, создатели которых только и мечтают о том, чтобы затащить в свои сети нового клиента. Конечно, они бесплатны ровно в той же степени, сколь и сыр сами знаете где, (подробнее в рубрике "Без комментариев"), но пиратские сервера - это ведь еще хуже, это ведь мышеловки, в которые даже приманку положить забыли. Продажа игровой валюты, предоставление других "сервисов", которые не предусмотрены оригинальной игрой, лучшие доспехи для своих друзей - все эти шалости хорошо знакомы тем, кто плывет по онлайновым мирам под пиратским флагом.

Самых хитовый

Перебрав имеющиеся у меня журналы, отдал предпочтение номеру 127 (декабрь 2007). Судите сами - в номере review на такие безусловные хиты, как Crysis, Gears of war, Call of Duty, Guitar Hero III. Были и небезынтересные проекты, не снискавшие, впрочем, громкой славы: Timeshift, Jericho, UT3, NFS:ProStreet (очередной...). А кроме того, засветились такие адд-оны к знаменитым играм, как F.E.A.R. Perseus Mandate, Painkiller: Overdose, Age of Empires: Asian Dynasties, Civilization IV: Beyond the Sword, Supreme Commander: Forged Alliance. Ну и особняком стоит роскошный "Путеводитель по Вызиме", один из лучших ваших гайдов. Несмотря на явный перекос хитов в жанр экшена (сам-то я больше по стратегиям да ролевым играм), сложно найти номер, в котором бы было такое количество хитов, аддонов хитов (пусть и не всегда шикарных и популярных), и это я ни словом не обмолвился о preview.

Ефимчик Евгений a.k.a. Jerome

Скажу по секрету, что у нас есть еще несколько претендентов на титул "самого хитового", но я решила не складывать все яйца в одну корзину и познакомить вас с альтернативными мнениями в следующем почтовом выпуске. Заодно дать возможность высказаться тем, кто по какой-то причине до сих пор не принял участие в этом своеобразном хит-параде. Так что, если кто-то собирает у своих друзей ставки на победу того или иного номера - у вас есть возможность помурыжить их еще месяц.

Обманчивая графика

Хочу затронуть тему выставление играм рейтинга. К примеру, возьмем прошлогоднюю рецензию на игру Iron Man. Извиняюсь, что точно не могу сказать оценку игры, так как отдал тот самый номер уехавшему на отдых другу. На ваших скриншотах виделись уродливые текстуры без малейшего намека на тени, блики и отблески от костюма главного героя. И вот, спустя почти полгода я смотрел видео на YouTube, и случайно наткнулся на видео по игре Iron Man. Полностью посмотрев ролик, я увидел превосходное качество картинки, чем-то отдаленно напоминающее графику Unreal Engine 3. Графика вполне приемлемая для 2008 года, но странно, что вы поставили графике неважную оценку. Да, я понимаю, что это не Crysis или какой-нибудь GTA IV, но и не "уродливые модели и текстуры".

Я прекрасно понимаю, что кроме определенных игр, нуждающихся в рецензии, а у авторов есть собственные любимые игры, в которые они хотят играть. Но не надо из-за этого называть неважной графикой лишь то, что вы увидели на своем компьютере, при этом снизив разрешение и качество света/теней.

Кирилл Зубарев aka Zubrnet

Вообще-то, если бы Кирилл сказал: "После прочтения рецензии я поиграл в игру и увидел, что графика там роскошная", то это письмо пришлось бы воспринимать всерьез. А так получается, как в старом анекдоте: "Слышал я эту Монсеррат Кабалье - совсем петь не умеет. Мне вчера Вован по телефону напел". Словом, ролик на YouTube - это не аргумент. А вообще, есть у некоторых наших читателей одна очень милая привычка: если автор поставил низкую оценку игре, то эта оценка списывается на личное мнение или некомпетентность. Пора бы уже привыкнуть к тому, что мы любим хорошие игры и не будем нарочно гробить их плохими оценками.

Удобство или примитив?

Сегодня прочитал новость, что в новом Diablo можно будет вставленные в сокеты камни заменять на новые. Тут же накатила волна протеста от хардкорных геймеров, что вот раньше, как хорошо было - сто раз подума-

В двух словах

Игры умеют учить полезному - стратегии развивают в игроках умение стратегически мыслить, шутеры учат быстро мыслить и улучшают реакцию, симуляторы зарождают в нас пилотов и гонщиков, квесты учат замечать мелочи и т.д.

Без подписи

Угу, конечно. А еще онлайновые игры учат общению, и поэтому каждый прыщавый тинэйджер, достигший 80 уровня в WoW за неделю, непременно в будущем станет дамским любимцем и душой компании.

Конечно же поддерживаю девиз PC ONLY AND FOREVER, но все же давайте вспомним детство: все эти вечера проведенные за DENDY и SEGA, все эти танчики, Contra, Mario,MK, SF, Bombermen и прочее! Неужели вы забыли как часами просиживали во все эти хиты? Лично мой путь к играм начинался именно с них!

Коля aka VANDAL

В то время как несознательные граждане провозили вечера перед Dendy, настоящие бойцы осваивали прелести программирования на первых персоналках у отца в НИИ. Нас не заманишь каким-то вшивым Марио в стан идеологического врага! Только ранним релизом GTA IV на Xbox 360.

В прошлом номере было опубликовано письмо про Mount&Blade. Благодаря вашему ответу все стало понятно: редакция подверглась нападению поклонников M&B. Но в этом же номере с DVD каким-то неизвестным образом исчезли моды для M&B. Что ж, я могу предположить одно из двух:

1) редакция так старалась, что удалила не только надписи, но и моды.

2) редакция подверглась нападению противников M&B.

SWoRD_RM

Ты абсолютно прав, дорогой внимательный читатель - в этом месяце мы подверглись нашествию противников M&B. Которые уже сумели договориться с фанатами игры, и они теперь будут бегать в наш офис по очереди.

ешь, прежде чем вставлять, а теперь игра для детей выходит. И я задумался, когда забота становится чрезмерной? Что становится последней каплей в бочку нубизма для предания анафеме и приклейке ярлыка "игра для криворуких дебилов"? Печатные машинки в Resident Evil - это плохо? Может быть, лучше было бы сохраняться, где душа (которая из пяток что-то кричит) попросит? Фанаты сразу заорут - "Убивают фишку серии! Саспенс разгоняют!" В Silent Hill 2 на PC убрали консольную систему сохранений и что, игра стала хуже? Ничуть.

Если в игру удобно играть, разве это плохо? Разве она должна нести боль и страдание вкупе с бессонными ночами? Раньше на одну игру можно было убить все свое время и самому убиться в процессе. А я не хочу так мучаться, с какой стати? Я хочу отдохнуть и поэтому запустил игру, ту же Diablo. Не ради позиции в ладдере, заучивания комбинаций и продумывания стратегии развития. Да, я хочу иметь возможность перераспределить очки! Я не хочу развивать персонажа того же класса, чтобы прощупать его с другой стороны, когда меня еще дожидается шестеро товарищей.

Представьте, что вы пошли в поход. Для своего удовольствия и тут какое-то нечто подскакивает к вам и говорит, что вы дите тупое, карта для дураков, навигатор тоже надо выкинуть, босиком ходить полезней, а километраж должен быть увеличен втрое. Куда вы пошлете этого человека? Вот и я туда же пошлю всех этих компьютерных маньяков.

Мафой Мафонов

Даешь нормальный миноискатель в "сапере", slo-mo в "тетрисе" и предустановленное iddqd в Doom! Или не даешь? Есть для всех этих споров одно идеальное решение - уровень сложности. Хочешь развивать спиной мозг, боковое зрение и адскую интуицию - играй на харде. Хочешь расслабленного отдыха - включи нормал. Есть только одна проблема: как быть с мультиплеером? Ведь все те, кто не умеют быстро нажимать кнопки и боятся сложностей, захотят сражаться на равных с реальными пацанами.

Любимая болезнь

Существует знакомая всем нам проблема: чрезмерное увлечение компьютерными и консольными играми. Я помню множество маленьких геймеров, которые скапливали по 4 рубля с проезда на троллейбусе, экономили на еде в школьном буфете, ради часа игры в контру или варик в компьютерном клубе. Кто-то чрезмерно увлекался миром игры, переставал считать окружающую реальность достойной внимания, эти люди лишились возможности жить по-другому. Решение, конечно, лежит в воспитании, НО не только от родителей и учителей, а и от кумиров, от людей, которые служат примером. Вас, например, мой любимый Нави.

Игорь Борисович, каждый раз начинаю читать Нави с вашей вступительной статьи, вы всегда так живо и интересно описываете события игрового мира, произошедшие за последний месяц, говорите о жизни, рассказываете о своих путешествиях на выставки. Это так здорово, так увлекательно читать. Я знаю детишек, которые просто имеют зависимость от игр, которых ломает от скуки вечером дома или на прогулке. Я знаю тех взрослых парней, от которых уходили девушки, т.к. те общались с монитором больше чем с любимыми. А что с теми, кто потратил детство, заполняя свое свободное время в компьютерных клубах?

Я, наверное, излишне преувеличиваю проблему, может, я местами не справедлив. Но как бы мне хотелось, чтобы Нави был лучшим примером для молодых геймеров.

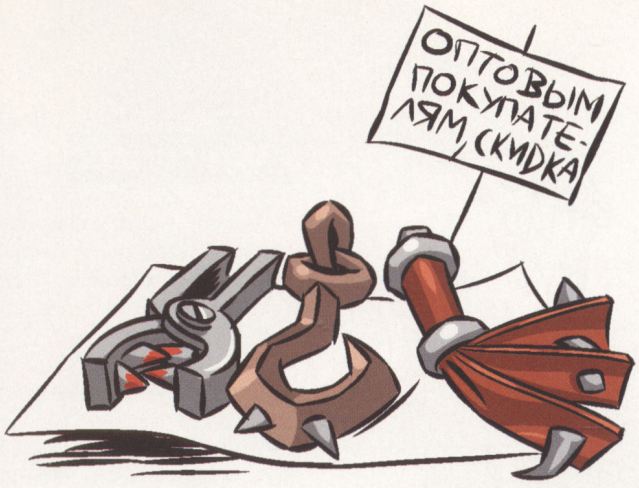
Илья Шарков (Shark2. 1)

И тем не менее, увлечение компьютерными играми намного безопаснее, чем алкоголь, азартные игры, беспорядочный секс или куча других вещей. Но в журнале про кино и телевидение вы никогда не прочитаете о том, что после телешоу и мыльных опер люди тупеют. В каталоге дорогих вин вряд ли будет написано, сколько жизней уносит алкоголизм. А в автосалоне вам не будут зачитывать вслух информацию о количестве дорожных происшествий за последний год. Потому что все эти вещи созданы для здоровых и нормальных людей. Которыми, я надеюсь, мы все являемся. Потому что социопатам журналы не нужны.

Эпоха кризиса

Сейчас везде и на телевидении, и в прессе, и на учебе, да просто повсюду - одни разговоры про кризис, даже в Навигаторе сия тема уж чересчур часто встречается! и вот тут-то мы и подходим к вопросу (даже вопросам)! Смените ли вы, уважаемая Жанна, шикарный наряд из мешковины на что-то более простое? Откроет ли Подстрешный распродажу экспонатов камеры пыток из средневековья? Растеряет ли Кузьмичев всю харизму вместе с весом? Прекратятся ли увеселительные поездочки (под видом командировок) Бойко по Европе и Америке в компании грудастых девчонок?

Blek-Dgek



Прекратятся ли поездки Бойки? Да вы с ума сошли. Мы лучше начнем на постоянной основе проводить такие актуальные конкурсы, как: "Поменяй у провайдера пачку старых журналов на месяц Интернета для офиса" или "Продай начинающему автору право на рецензию крутой игры", чем решим сэкономить на командировках (под видом увеселительных поездок) главреда.

Маленький смешной мир

Для меня существует только два эталона Online это WoW и LineagE II. Я, конечно, понимаю, что на вкус и цвет... но все же. Собственно вопрос у меня такой. Где тот самый интерес? Где "Увлекаловка"? Разве интересно через полгода игры в WoW, когда ты знаешь про игру в основном все, лежать на своем стуле и "чето там" тыкать в кнопки клавиатуры, используя игру как чат? Я не припомню ни одной Online-игры, где люди заходят и смеются от того, что происходит у них на мониторе. Например, ради смеха представить игру Worm`s Online. Вместо Магического меча 70 лвл с dmg под 500, у вас в руках обычная дубинка, а вместо фиолетового "Шмота" каска викинга! Создать Огромную планету, разделить ее на территории например Россия, Китай, Америка... Ну и добавить статистику и собственные "фичи" игры! Почему бы и нет? Ведь много для этого не надо, компьютерные игры должны развлекать, а не грузить по поводу "Ща я найду штаны покруче и тапорик поострее, подниму левелок и стану на 1% сильнее". Вот только кто бы сделал такое безобидное, милое, розовое и пушистое чудо?

Роман Канакин

А как же самоутверждение? А как же "стать круче всех"? В онлайновом мире, полном клоунов, быть самым смешным - сомнительное удовольствие. Да и не забывай, что шутка, повторенная многократно, перестает считаться хорошей, а ведь суть любой MMORPG и сводится к бесконечным повторам, не важно, о крафте идет речь или о рейдовых походах.

Капут правописанию

*Дело было так: читаю, значит, я январский НАВИ, прочитал раздел о локализациях, все хорошо, читаю дальше и тут БАЦ!... Ошибка, да какая: слово с не правильным окончанием. Я, конечно, удивился, в первый раз такое увидел *вспоминаю все прочитанные номера* да, точно, в первый раз. Но как оказалось не последний. Всего через пару абзацев на глаза попалась точно такая же ошибка. Дочитав журнал за короткий промежуток в 30-60 стр. насчитал около 6 ошибок: то буква не та, то целый слог те так стоит. Дожидаясь следующего номера я задумался над этой ПРОБЛЕМОЙ и списал все неприятные моменты на праздники. Только после того как прочел февральский номер и наткнулся на сами догадайтесь что, я впал в недоумение. На ум приходило такое, что даже вспоминать не хочется. От проблем с World'ом до плохо выспавшегося глав. редактора (надеюсь это не так). Начал писать к вам это письмо, но на середине остановился и отложил. Решил, что вы сами все найдете и исправите (ведь приятнее самому находить свои ошибки). Но прошло уже два месяца, а я уже два месяца вижу одно и тоже. Поэтому, с прискорбием хочу заявить, что в этом году в редакции завелся страшно коварный вирус и имя ему правописание.*

Я даже не удивлюсь, если вы спрячете это письмо и пойдете исправлять недочеты, что очень хорошо, не говоря уже о выпуске в журнал, поэтому прошу вас Жанна сразу после прочтения (нет не сжечь) отнести письмо Игорю Бойко. Надеюсь, что майский журнал я почитаю без казусов.

Тимур

Прежде чем отвечать на это письмо, хотела бы сказать, что в этот раз я с особым удовольствием сохранила авторскую орфографию и пунктуацию в неприкосновенности. Ну а что касается найденных Тимуром опечаток, то причина их появления проста - проверка бдительности читателей. Ведь если вы замечаете пропущенные или неправильно поставленные буквы, значит, вы читаете журнал внимательно, значит, статьи вам нравятся. Правда, это не относится к "Почте", потому что я, как правило, сдаю рубрику за 10 минут до ухода номера в типографию. А так как положенное время уже истекло, мне ничего не остается, как попрощаться с вами до следующего месяца. Да, и не забудьте ознакомиться с письмом в рубрике "Без комментариев". Такого крика души я уже давно не слышала!

Хранитель запятых и страж опечаток
Жанна Давыдова
jgran@gamenavigator.ru
ICQ uin: 2244559 НИМ

Без комментариев

Бесплатный сын

Это не гон на игру, это просто размышления. Скачал клиент, зарегистрировался, играю 5 дней. Решил купить себе премиум-аккаунт: все-таки быстрее здоровье регенерируется, больше лута и опыта за монстров дают. Неплохие бонусы. Ну, купил, ну сижу, ну фармлю монстров... А потом задумался... ведь в принципе то, что мне показалось интересной игрой - завуалированный клон очередной линейки, в том плане, что качаешь все бесконечно.

Я сегодня три часа сидел как зомби и глушил мобов. И вдруг понял - что не хочу этого. Ведь реально, чтобы не потерять вкус к игре или постоянно надо вкладываться, или сидеть тратить каждый день все свободное время или ставить ботов. Стоит на неделю уйти из игры, и ты никак не убьешь того, кто в ней продолжал эту неделю качаться.

Не в обиду создателям конечно, но все онлайн-игры в последнее время... как-то негативно я к ним отношусь, как только вижу "бесплатная игра" и "смс/веб мани сервисы" на одном сайте... такая игра более обидна, чем игры, которые имеют абонентку. Я не против абонплаты, я против сервисов, которые помогают реалом зарабатывать кучу игровых преимуществ. Разве люди не понимают, что бесплатные игры обходятся куда дороже тех, которые с абонентской платой?

Ведь захочешь в игре побеждать - придется очень много вкладывать, получается, это будет битва кошельков... Я вот вспоминаю, как в Линейке много реала вкладывается и мне становится грустно... нет, я понимаю, что ничего не исправить, мой пост - это как выйти на улицу, крикнуть "правительство, хватит оббирать народ" - и думать, что от этого что-то изменится....

Условно-бесплатные игры - отличная альтернатива клиентским играм... но почему-то очень дорогая порой альтернатива...

Ну обидно... обидно, что пишут, что бесплатная игра. Люди ведутся, начинают играть и не понимают, что это воронка, которая бесконечно будет сосать деньги... не понимают, что время сейчас такое, что все деньги сосут, но сделали хотя бы какую-нить альтернативку для обычного народа...

с уважением Gnol

В НАПОЛНЕНИИ ДИСКОВ ВОЗМОЖНЫ ИЗМЕНЕНИЯ

Содержание DVD

Видеонавигатор

КРИзис 2009

По сравнению с предыдущим годом площадь КРИ уменьшилась втрое, издатели из масштабных стендов перебрались в скромные будки стандартной застройки, а количество новых проектов резко упало. Но не появилась на свет еще такая выставка, про которую бы мы не сумели рассказать интересно! В нашем видеорепортаже вы увидите: первые кадры из следующей части "Коллапса", интервью по тактической стратегии "Мародер", рассказ о Disciples 3, Underwater Wars, и Majesty 2. И главное - интервью с разработчикам "S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти".

Top 10

Какие только хит-парады мы не составляли за время существования нашей "Десятки", но до сих пор почему-то не успели составить рейтинг виртуальных ручных питомцев. А между тем, братья наши меньшие (некоторые даже большие) давно заслужили собственную "Десятку". Ну, раз заслужили, то пусть получат.

Дискотека

Наша новая видеорубрика "Дискотека" подготовит вас к встрече с играми, которые выйдут в течение ближайшего месяца. Традиционного летнего "затишья релизов" в июне не ожидается. Первый же месяц лета отметится выходом сразу нескольких многообещающих игр, среди которых ArmA 2, Prototype и, конечно же, The Sims 3.

Видеоновости

В нашем новостном блоке традиционно только самое интересное. Закрытие 3D Realms и судьба Duke Nukem Forever, долгожданный анонс Formula 1, незавидная участь брутального шутера Six Days in Fallujah и первая информация о Spore Galactic Adventures. Все это и не только - в свежем выпуске видеоновостей.

Дневники разработчиков

Bioshock 2

Жемчужина нашего летнего видеодиска - десятиминутная демонстрация второй части BioShock с комментариями креативного директора проекта. Сезон охоты на большую сестричку открыт!

Демо-версии

AaaaaAAaaaAAAaaAAAAaAAAAA!!! - A Reckless Disregard for Gravity

"Альфа" безбашенного симулятора прыжков с высотных зданий. Уровней в разы меньше, чем в грядущем релизе, недоступна дополнительная экипировка (впрочем, при нажатии Alt кое-что выбрать можно), но и в таком облегченном виде проект смотрится интересно.

Battlestations: Pacific

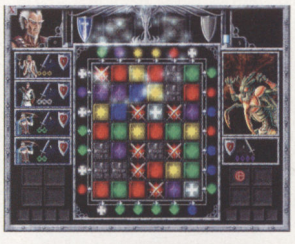
Продолжение удачного и весьма аркадного гибрида стратегии и авиасимулятора. В демку попала одна миссия за американцев и пара видов скирмиша против ботов.

Cogs

Оригинальная смесь The Incredible Machine с "пятнашками", вызывающая устойчивую зависимость после первого же запуска. Несмотря на то, что разработана она небольшой независимой студией и распространяется через систему Steam без помощи издателей, по интересности Cogs даст сто очков вперед большинству мажорных игр. В демо-версии представлены восемь из пятидесяти головоломок.

Puzzle Kingdoms

Клон Puzzle Quest, который на фоне оригинала выглядит бледновато, зато содержит достаточно мелких отличий (в первую очередь в боевой части), чтобы вызвать интерес у поклонников PQ.



Freeware и Shareware игры

- **Capitan Sevilla - El Remake**
- **Garden**
- **Glum Buster**
- **Japure**
- **Mental Repairs, Inc.**
- **(Don't) Save the Princess**
- **Shifter's Box - Outside In**
- **SYNSO (Squid Yes! Not So Octopus!)**
- **TerraFire**
- **Triangle Wizard**
- **Global Conflict Blue 2**

Global Conflict Blue 2 - находящийся в активной разработке духовный наследник Jane's Fleet Command и серии Harpoon, то есть реалтаймовый варгейм о современных морских и воздушных операциях. Пока проекту не хватает большего набора готовых сценариев и ряда трехмерных моде-

лей, однако это отчасти компенсируется встроенным редактором миссий и тем, что большую часть времени игрок проводит на двухмерной карте.

Движок неплохо моделирует корабли, самолеты, подлодки и наземные базы, работу множества различных сенсоров (включая акустические буи, сбрасываемые с вертолетов) и позволяет организовывать дозаправки в воздухе. Управлять юнитами можно и напрямую, выставляя курс, скорость и высоту, но серьезные воздушные операции удобнее планировать в специальном меню, в котором каждый вылет предлагается подробно расписать по пунктам. Разумеется, это сложное хозяйство требует некоторого времени на освоение, но к игре прилагается англоязычный мануал, обучающие миссии и руководство по использованию редактора сценариев.

Игры Alawar

- Байка Койота. Огонь и вода
- Лунтик. Пропавшие краски
- Ферма "Зеленая долина"
- Маша 2. Сказочная страна
- Загадка эльфов 2

Дополнения

- Command & Conquer: Red Alert 3
- Crysis
- Counter-Strike: Source
- Elder Scrolls 4: Oblivion
- Fallout 3
- Grand Theft Auto 4
- Half-Life 2 - Garry's mod
- Heroes of Might and Magic 5: Tribes of the East
- King's Bounty: Принцесса в доспехах
- Left 4 Dead
- Mount & Blade
- Portal
- S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
- Sins of a Solar Empire - Entrenchment
- Team Fortress 2
- Unreal Tournament 3
- Корсары 3

САМОЕ ГЛАВНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ МЕСЯЦА

Питер Блейк – главный герой игры. Храброго молодого офицера, отправляют на Карибский архипелаг. Почти прибыв на место назначения, корабль нашего героя попадает в шторм, но беда, как известно не приходит одна: едва рассеялись тучи, как на горизонте появились силуэты двух английских судов... Главный герой попадает в тюрьму, где узнает о таинственной карте, дающей безграничную власть над миром. Игроков ждут дружба и предательство, любовь и ненависть, доброта и злость, а также огромное количество различных тайн и зага-

DiRT 2

Первый видеодневник Codemasters, посвященный одной из самых ожидаемых гонок этого года - DiRT 2. Исполнительный продюсер проекта Гэвин Рэббрн приглашает вас пройтись по студии и познакомиться с новыми технологическими особенностями сиквела. А посмотреть есть на что.

Также, на нашем видеодиске вы увидите следующие видеодневники: Damnation - Негодяи Damnation, Overgrowth - Использование редактора, Dawn of Discovery - Экономика, Dawn of Discovery - Уровни цивилизаций , Guitar Hero World Tour - Интервью с Billy Corgan (Smashing Pumpkins) и барабанщиками Red Hot Chili Peppers, The Police и Blink 182, Red Faction Guerilla - Оружие, Контроль и мораль, R.U.S.E., Star Wars: The Old Republic.

Maxview

Quake

В 1996 году молодая компания id Software повторила революцию в жанре шутеров, совершенную ею сначала при помощи Wolfenstein 3D, а затем и Doom. Речь идет о появлении игры, которая стала еще одной вехой игровой индустрии. Игры, которая вывела киберспорт на новый уровень. Игры, о которой знают все. Проще говоря, о Quake. Затем был Quake II, рассказавший нам о строггах. Мультиплеерный Quake III Arena. Quake 4. И, конечно, клон Battlefield под названием Enemy Territory: Quake Wars. В нашем максвью мы предлагаем вам вспомнить обо всех этих замечательных играх.

Видеорецензии

The Sims 3

Симсы вернулись в третьей инкарнации! Больше настроек, больше возможностей, больше всего - примерно так можно охарактеризовать третью часть одной из самых продаваемых на PC игр. Из нашей видеорецензии вы сможете узнать практически обо всем, что способна предложить игроку The Sims 3.

Still Life 2

Все любители качественных адвентюр с нетерпением ожидали выхода Still Life 2, надеясь наконец-то выяснить личность таинственного убийцы - главного злодея первой части. Никто не мог предположить, что в итоге мы увидим лишь бледную тень предшественника, в которой от оригинала осталась только главная героиня.

Battlestations: Pacific

Совмещение реализма с веселым и динамичным геймплеем - камень преткновения для большинства разработчиков компьютерных игр. Студия Eidos Hungary утверждала, что для них не будет проблемой соединить эти элементы в Battlestations: Pacific. И знаете что? Похоже, у них получилось. Все конкуренты отправляются топиться в Тихий океан.

док. Именно поэтому проект и получил такое название.

Игра начинается в испанском городе Сан-Себастьяне. Великолепный пасхальный квест, нестандартное обучение и многое другое – вот что приготовили разработчики в самом начале. Каждый персонаж здесь играет большую роль. Уличные диалоги горожан стали намного разнообразней. Больше никаких "Отвали!". Вместо этого у них теперь можно узнать информацию о городе, последние слухи и многое другое. Про квестовых сюжетных NPC разговор отдельный. У каждого своя история, свой характер. Все они – оригинальные личности. Некоторыми из них игрок даже сможет управлять в ходе прохождения сюжета.

Спец.Раздел

X3

Сегодняшний спец. раздел посвящен великому и прекрасному творению компании Egosoft. Конечно же, речь идет про самый главный космосим современности - X3. Идея собрать спец. раздел появилась внезапно, с выходом второго тотального фанатского мода. А первый - это Xtended, который, в свою очередь, продолжает обновляться, обрастать новыми миссиями, кораблями и прочим. Само собой, его самая свежая версия (0.7.5) тоже присутствует на диске. Впрочем, расскажем лучше про другую модификацию. Она запускается не под обычным X3: Reunion, а под дополнением X3:Terran Conflict, и посвящена крайне важной теме - кораблям X1 и X2. Кто-то вспомнит былое, кто-то оценит новое. И пусть количество отдельных файлов в нашем сегодняшнем спец. разделе не столь велико, они подарят гораздо больше удовольствия, нежели полсотни модов к какой-нибудь другой игре.

Топ 10
Новости
Дискотека
Дневники разработчиков
- BioShock 2
- DiRT 2
- Star Wars: The Old Republic
- Maxview: Quake
- Damnation
- Overgrowth
- Dawn of Discovery
- Guitar Hero World Tour
- Red Faction Guerilla
- R.U.S.E

Видеорецензии
- The Sims 3
- Velvet Assassin
- Still Life 2
- X-Men Origins: Wolverine
- Battlestations: Pacific

Демо-версии
- AaaaaAAaaaAAAaaAAAAa-AAAAA!!!
- Battlestations: Pacific
- Cogs
- Puzzle Kingdoms

Freeware и Shareware игры
- Capitan Sevilla - El Remake
- Garden
- Glum Buster

- Japure
- Mental Repairs, Inc.
- (Don't) Save the Princess
- Shifter's Box - Outside In
- SYNSO (Squid Yes! Not So Octopus!)
- TerraFire
- Triangle Wizard
- Global Conflict Blue 2

Игры Alawar
- Байка Койота. Огонь и вода
- Лунтик. Пропавшие краски
- Ферма "Зеленая долина"
- Маша 2. Сказочная страна
- Загадка эльфов 2

Дополнения
- Command & Conquer: Red Alert 3
- Crysis
- Counter-Strike: Source
- Elder Scrolls 4: Oblivion
- Fallout 3
- Grand Theft Auto 4
- Half-Life 2 - Garry's mod
- Heroes of Might and Magic 5: Tribes of the East
- King's Bounty: Принцесса в доспехах
- Left 4 Dead
- Mount & Blade
- Portal
- S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
- Sins of a Solar Empire - Entrenchment
- Team Fortress 2
- Unreal Tournament 3
- Корсары 3

Спец. Раздел
- X3

Онлайн
- The Chronicles of Spellborn

Онлайн

The Chronicles of Spellborn

Без особой шумихи вышедшая MMORPG от голландских разработчиков. Наше ревью на нее вы уже могли прочитать, поэтому скажем лишь, что, создав бесплатный эккаунт, вы сможете играть сколько угодно времени, но будете ограничены в прокачке уровня и территориально.

Киберспорт

- Подборка лучших демок по Warcraft, StarCraft и Counter-Strike с ESWC Masters Cheonan.
- Самые интересные демки по Counter-Strike с финала KODE5.
- Демо-материал по Warcraft с онлайновой квалификации на ASUS Spring 2009.
- Все демки с дуэльной лиги по Warcraft NGL one.
- Мувик-победитель конкурса сообщества TreckMania на GoodGame.ru.
- Несколько видео с ESWC Masters Cheonan.
- Видеообзор поездки российских журналистов с GoodGame.ru на ESWC Masters Cheonan.
- Несколько видеоинтервью с финала турнира по Counter-Strike KODE5.
- VoD по Warcraft 2на2. Live-комментарии от Miker'a и Dian'a.
- Записи видеотрансляций по Warcraft и StarCraft на ESWC Cheonan. Комментируют: Miker, Bruce, Nicker, Grubby и Happy.
- Дебют RoX.KIS.Bruce в комментировании VoD'a по Counter-Strike. Вторая игра финала ESWC Masters Cheonan.
- VoD'ы по UT3 и UT2004 с комментарии Veles'a.

Патчи

King's Bounty: Принцесса в доспехах v.1.1 для DVD-версии
Tom Clancy's EndWar v.1.02 Rus
Two Worlds от v1.6+ до v.1.7b Eng\Rus
Bully: Scholarship Edition v.1.200 Rus

Программы
Драйверы
Сервис-пак
Антивирусы
Скриншоты
Обои
Корзинка
Z-Zone

НИМ

Патчи
- King's Bounty: Принцесса в доспехах v.1.1 для DVD-версии
- Tom Clancy's EndWar v.1.02 Rus
- Two Worlds от v1.6+ до v.1.7b Eng\Rus
- Bully: Scholarship Edition v.1.200 Rus

Программы
- Более 90 freeware и shareware программ

Драйверы
- Catalyst v.9.5 для XP / Vista32 / Vista64 (видео и материнки)
- ForceWare v.182.85
- ATI Tray Tools v1.6.9.1374 Beta
- ATITool v.0.27 beta 4
- RivaTuner v.2.24
- Guru3D Driver Sweeper v.1.5.5
- VIA Hyperion Pro 5.23A

Сервис-пак
- Ad-Aware 2009 Free
- ArtMoney SE v.7.30 rus
- CCleaner v.2.18.878
- Download Master v.5.5.10.1163
- FastStone Image Viewer v.3.8 beta
- GrabCaptureScreen v.2.0.5.3
- IrfanView v.4.23
- K-Lite Codec Pack v.4.8.5 Full
- Windows Media codecs
- Mozilla Firefox v.3.0.10
- Opera v.9.64
- Quick Time Player v.7.60.92.0
- Real Alternative v.1.90
- Swiff Player v.1.5
- VDMSound v.2.0.4
- Winamp v.5.551
- WinRAR v3.80 rus

Антивирусы
- Антивирус Касперского 2009
- ESET NOD32

Игровое видео
Киберспорт
Скриншоты
Обои
Корзинка
Z-Zone

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс_____ **Адрес**_____

Ф.И.О._____

Телефон (_____**)**_____ **E-mail**_____
код города

Извещение

СБЕРБАНК РОССИИ
Основан в 1841 году

Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!**

Форма № ПД-4

ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
(наименование получателя платежа)

7	7	0	3	2	0	5	1	5	6

(ИНН получателя платежа)

4	0	7	0	2	8	1	0	9	3	8	1	7	0	1	0	5	6	1	6

(номер счета получателя платежа)

в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК**

0	4	4	5	2	5	2	2	5

(наименование банка получателя платежа)

Номер кор./сч. банка получателя платежа

3	0	1	0	1	8	1	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	5

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О. плательщика _____

Адрес плательщика _____

Сумма платежа ____ руб. ____ коп. Сумма платы за услуги ____ руб. ____ коп.

Итого ____ руб. ____ коп. « ____ » _____ 200 __ г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

Подпись плательщика _____

Кассир

Квитанция

ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
(наименование получателя платежа)

7	7	0	3	2	0	5	1	5	6

(ИНН получателя платежа)

4	0	7	0	2	8	1	0	9	3	8	1	7	0	1	0	5	6	1	6

(номер счета получателя платежа)

в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК**

0	4	4	5	2	5	2	2	5

(наименование банка получателя платежа)

Номер кор./сч. банка получателя платежа

3	0	1	0	1	8	1	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	5

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О. плательщика _____

Адрес плательщика _____

Сумма платежа ____ руб. ____ коп. Сумма платы за услуги ____ руб. ____ коп.

Итого ____ руб. ____ коп. « ____ » _____ 200 __ г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

Подпись плательщика _____

Кассир

Варианты подписки на журнал “Навигатор игрового мира”

1 РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
   Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг"**
   Краснопресненское ОСБ №1569/01696
   ИНН/ КПП - **7703205156/770301001**
   Расчетный счет **№ 40702810938170105616**
   в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
   Корр. счет 30101810400000000225
   БИК 044525225
   Назначение платежа:
   Подписка на журнал “Навигатор игрового мира”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу: **123182, г. Москва, а/я 2**, кому: **ООО "Навигатор Паблишинг"**, либо их сосканированный вариант по электронной почте на адрес: *zhuravsk@aha.ru*

   Если копии документов не высланы, подписка не оформляется.

   По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(495)580-6384** или электронной почте *zhuravsk@aha.ru*
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
   Высылается заказной бандеролью.

ВНИМАНИЕ! На прошедшие месяцы и без копии квитанции подписка не оформляется!

2 По объединенному каталогу “Пресса России” 2009 второе полугодие. В зеленом каталоге 10323 - с 3 DVD

3 По каталогу Агентства Роспечать “Газеты и Журналы” 2009 второе полугодие. В красном каталоге 82563 - с 3 DVD

4 По каталогу российской прессы “Почта России” 2009 второе полугодие 11346 - с 3 DVD

Варианты подписки

Месяц		Стоимость без дисков		Стоимость с 3 DVD	
Июль	2009 г.	100 рублей	❑	160 рублей	❑
Август	2009 г.	100 рублей	❑	160 рублей	❑
Сентябрь	2009 г.	100 рублей	❑	160 рублей	❑
Октябрь	2009 г.	100 рублей	❑	160 рублей	❑
Ноябрь	2009 г.	100 рублей	❑	160 рублей	❑
Декабрь	2009 г.	100 рублей	❑	160 рублей	❑

Месяц		Стоимость без дисков		Стоимость с 3 DVD	
Январь	2010 г.	100 рублей	❑	160 рублей	❑
Февраль	2010 г.	100 рублей	❑	160 рублей	❑
Март	2010 г.	100 рублей	❑	160 рублей	❑
Апрель	2010 г.	100 рублей	❑	160 рублей	❑
Май	2010 г.	100 рублей	❑	160 рублей	❑
Июнь	2010 г.	100 рублей	❑	160 рублей	❑

(*отметьте нужные варианты* ☑)

ИТОГО _____

(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

_____
(Ф. И. О. и адрес)

_____

_____

_____
Вариант подписки (без диска, с 3 DVD)

Период подписки: с_____ по_____

Информация о плательщике:

_____
(Ф. И. О. и адрес)

_____

_____

_____
Вариант подписки (без диска, с 3 DVD)

Период подписки: с_____ по_____

ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ ПОДРУЖКОЙ

Приготовить стейк на гриле

Купить пиво и включить футбол

Загрузить Warhammer Online и уехать к маме на неделю

Замолчать

Помыть машину в бикини

Надеть костюм медсестры

Накопать червей для рыбалки и уехать к маме еще на неделю

Отправить маму домой

Забыть о шопинге

The SIMS 3

ЖИЗНЬ ПО ТВОИМ ПРАВИЛАМ

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

http://ru.thesims3.com

© 2009 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA, название The Sims, логотип The Sims 3 и элемент дизайна The Sims 3 Plumbob являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Все прочие товарные знаки принадлежат соответствующим владельцам.

РЕКЛАМА

flextron®

Что выбрать?

Максимум возможностей?!
Или ничего лишнего!?

FLEXTRON® Premiera –
единство противоположностей!

intel CORE 2 Duo inside
Ищи знак Intel Inside®

Персональный компьютер FLEXTRON® Premiera на базе процессора Intel® Core™2 Duo

Процессор
Intel® Coretм2 Duo E7400

Графический процессор
NVIDIA GeForce 9600GT

Материнская плата
ASUS P5QL-E

Оперативная память
4GB

Жесткий диск
500 ГБ

DVD-RW, Card Reader All-in-1

Операционная система
Windows Vista Home Premium

Просматривая рекламу обычно не читают строки набранные мелким шрифтом. Максимум – пробегают заголовки. И очень жаль, поскольку так никто и никогда не сможет узнать, что:

1. Процессор **Intel® Core™2 Duo** двухъядерный – а это в два раза быстрее, чем очень-очень быстро! Что совершенно необходимо для того, чтобы не провести свою драгоценную жизнь перед песочными часами на экране вашего любимого компьютера, в ожидании завершения какой-то простейшей операции...

2. Что всего через год все компьютерные игры станут по-настоящему объемными и ваш новый **FLEXTRON Premiera** уже готов к ним и значок **3DStereo** взят не из фантастического романа, а из нашего с вами ближайшего будущего!

3. Что большой и надежный жесткий диск дает возможность хранить больше фотографий, музыки и фильмов... А прекрасная оснащенность компьютера **FLEXTRON Premiera** дает вам возможность не думать о том – есть в вашем компьютере нужный разъем для вашего нового «гаджета» или нет... Он однозначно есть!..

4. Наконец, что предустановленная операционная система **Windows Vista Home Premium** – это не последствия «борьбы с пиратством», а очень удобный инструмент, по-настоящему надежный, делающий общение с компьютером доступным самым обычным людям. Таким как мы с вами. А не только узкому кругу хакеров, специалистов-компьютерщиков, гуру и прочим профи...

Ну и наконец, что сейчас **FLEXTRON Premiera** продается за **21 990** рублей – что совсем немного для действительно хорошего, быстрого и современного компьютера.

Хотите узнать больше про компьютеры и современные технологии? Приходите в наши магазины!

Единая справочная: **(495) 925-64-47**

Интернет-магазин: **www.fcenter.ru** **www.fcshop.ru**

Адреса салонов-магазинов:

- **«Бабушкинская»** ул. Сухонская, 7А
- **«Беляево»** ул. Миклухо-Маклая, 55
- **«Владыкино»** Алтуфьевское ш., 16
- **«Улица 1905 года»** ул. Мантулинская, 2

ФЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениями на территории США и других стран.

Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт **www.intel.ru/rating**.

реклама

WARNING!

РЕЦЕНЗИЯ

TUNNEL RATS

У УВЕ БОЛЛА ЗАКОНЧИЛИСЬ ФИЛЬМЫ

РЕЦЕНЗИЯ

СТАЛИН ПРОТИВ МАРСИАН

БЕРИИ НА ВАС НЕТ!

РЕЦЕНЗИЯ

КАДЕТСТВО: НОВАЯ ИСТОРИЯ

НА ВТОРОЙ ГОД!

КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР 2009

ТОЛЬКО НОВЫЕ ИГРЫ! (ВСЕ ТРИ)

РЕЦЕНЗИЯ

ДАЙМОН ДЖОНС: ГЛАЗ ДРАКОНА

ЕСЛИ БЫ ИНДИАНА ЖИЛ, ОН БЫ УМЕР

А НЕ ВОТ ЭТОТ

Duke Nukem Forever

ЗАКРЫЛИ